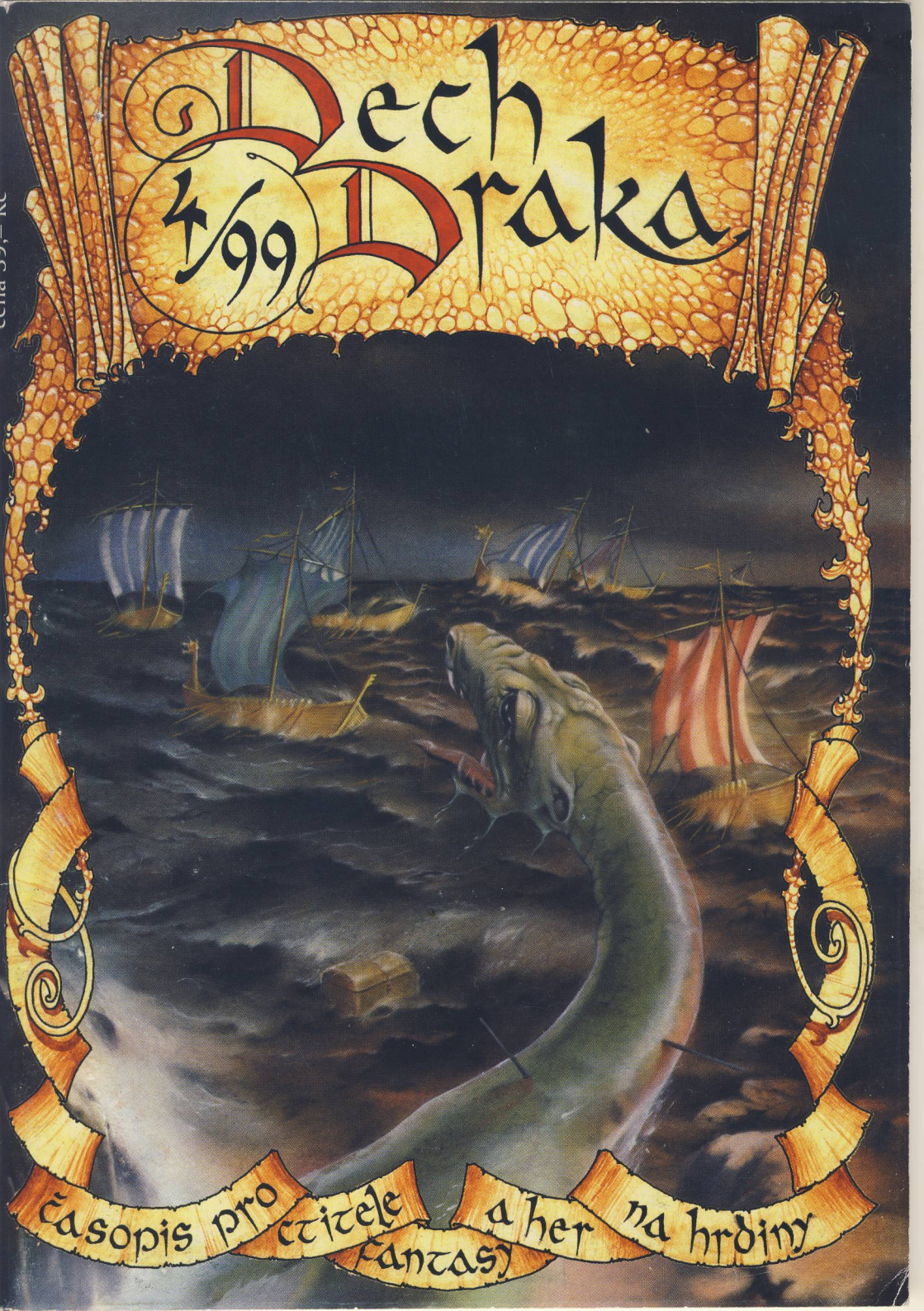
Dech Draka

4/99

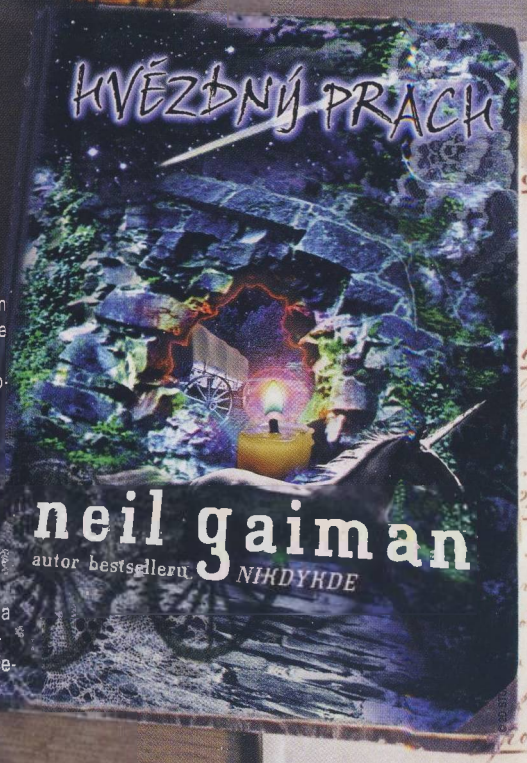


časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny

DŘÍVE EXISTOVALY HRANICE MEZI SNY A REALITOU...
ALE TO BYLO *dříve*

neil gaiman
autor bestselleru *NIKDYKDE*

Městečko Zeď má jméno podle impozantní kamenné hradby, která ho odděluje od přilehlé krajiny a toho, co je za ní. Jediný průchod hlídají stráže, ale Tristran Thorn se přesto vydává hledat spadlou hvězdu do tajemného světa za zdí.



Primus sklouzl očima k nožům na desce stolu. Poznal je: ve sklepeních Stormholdu byly otrhané svitky, na nichž byly tyto nože nakresleny a pojmenovány. Byly velice, velice staré, z Prvního věku světa.

Hlavní dveře se prudce rozlétly.

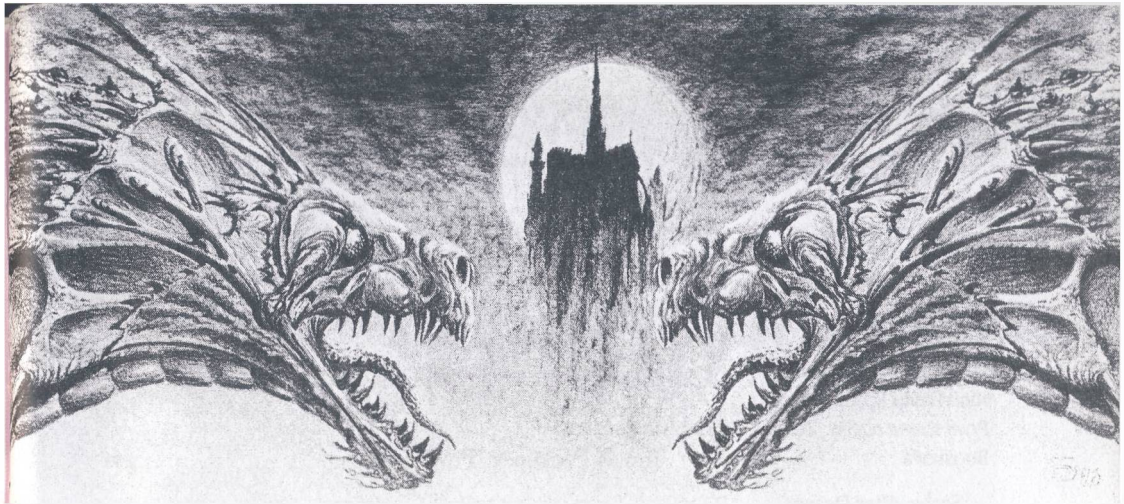
„Prime!" křičel Tristran. „Pokusili se mne otrávit!"

Lord Primus sáhl po svém meči, ale než se ho vůbec stačil dotknout, královna čarodějnice uchopila delší z obou nožů a přejela mu černým ostřím jediným jemným, nacvičeným pohybem přes hrdlo...

Na Tristrana se to všechno seběhlo příliš rychle. Vstoupil, uviděl hvězdu, lorda Prima a hostinského s jeho zvláštní rodinou – a pak krev tryskající rudým vodopádem ve světle ohniště...

POLARIS

K dostání ve všech specializovaných SF knihkupectvích nebo přímo u vydavatele:
POLARIS, P. O. Box 28, Frenštát p. R., 744 01, tel.: 0656/836889, 831361



Vážení přátelé!

Prázdniny se chýlí ke konci, za námi je už pátý GameCon s rekordní účastí (přes 400 lidí; podrobnou reportáž sepsanou jedním z pravidelných účastníků si můžete přečíst uvnitř čísla) a před námi ještě mnoho projektů, které bychom chtěli do konce roku zvládnout. Především dlouho očekávaný dotisk DrD Pravidel pro experty – Svět, který by měl být na pultech začátkem září. Dále první doplněk ke světu Taria se sadou dobrodružství pro nižší úrovně a na vánoce vyjdou Nemrtví – rozšíření k Asterionu. Mezitím se dočkáte ještě dotisku opět rozebraných Pravidel pro pokročilé a bude-li situace příznivá, i dotisků rozšiřujících modulů k Talismanu. Zkrátka pro každého něco. Zvažujeme také vydání Dechu draka speciál s výběrem toho nejlepšího (často si píšete např. o kouzla černé magie) z prvních tří ročníků a s CD přílohou, ve stádiu úvah je i několik dalších zajímavých projektů. Nechte se překvapit.

Čekání vám snad zpříjemní i nový Dech draka, tentokrát přímo přetékající čtivem a všemožnými informacemi. Na své si přijdou kartičkáři i figurkáři a drakobijci tu najdou kromě rad hráčům i PJ (tentokrát od Aquily) také jednu z jeskyní oceněných v soutěži O spár Zlatého draka. V příloze pak naleznete rozsáhlý seznam knihkupectví, ve kterých je k dostání většina produkce Altaru – jistě pro vás bude cennou pomůckou.

Bouchi

Dech draka
4/99

Šéfredaktor: Martin Kučera
Redakce: Rostislav Řeha, Martin Klíma, Michal Řeháček a sova Jiřina Vorlová. *Výtvarné zpracování:* David Spáčil.
První strana obálky: Zdena Bouškova

Sazba: Altar Design Centre, *Tisk:* Moravské tiskárny a.s, Jan Vilímek

Reklamu zadávejte na adrese: Altar, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3
tel./fax: (02) 73 65 36

vydává sdružení Dech draka, Gorkého 7, 701 00 Ostrava 1, tel.: (069) 611 29 92, e-mail: drdech@altar.cz, WWW: www.altar.cz, registrační značka: MK ČR 6789, ISSN 1211-2711, podávání novinových zásilek povoleno Oblastní správou pošt v Ostravě č.j.: 366/94-P/1 ze dne 2. března 1994

Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Toto číslo vychází 20. srpna 1999
Doporučené cena včetně DPH: 39 Kč

OBSAH

Dračí knihovna
Františka Vrbenská: Vlny a kámen ... 3
Jan Kravčík: Pět černých kuřat ... 10
Leonard Medek: Kopyta stepi ... 15

Z hlubin času
Tomáš Prokůpek: Po Kalevale ... 27

Z domova ... 33

Recenze ... 41

Battletech ... 46

Trumfy osudu ... 48

Malé velké bitvy ... 52

Moudrá sova ... 57

Dračí doupě
Jiřina Vorlová: Konec PJ v Čechách? ... 60

Přílohy:
Jeskyně
Carragen ... I
Galerie

V časopise jsou použity názvy, na které se vztahují následující ochranné známky: DrD™, Dračí doupě™ a Asterion® jsou zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR®, jiné názvy mohou být zapsanými ochrannými známkami jiných společností.

Dračí knihovna

Vlny a kámen

Františka Vrbenská

Spáleno v hněvu Hedeby bylo. Vyšlehl oheň vysoko z domů -

Obchodní město objímané rašeliništi a mořským zálivem Haddeby Nor... Bohatý přístav Hedeby – pýcha dánského krále Svena Estridssona, sídlo milé bohům, umíralo v krvi a plamenech. Ozbrojenci Svenova nesmiřitelného soka, norského vládce Haralda Krutého, plenili útulné domy s vyřezávanými štíty, jako je vyvrhováno podříznuté dobytče. Drancovali poklady města a plnili jimi břicha svých drakkarů.

Nic nemohlo zastavit divoké útočníky: mocný obranný val, zbraně Hedebských – nedosti zručných v boji, ani drak z masa a kostí, jenž vystoupil z hlubin zátoky a syčící tlamou, blýskavými tesáky vyrážel proti bojovníkům v kroužkové zbroji. Příslib zlaté kořisti převážil strach: zasypali obludu šípy s hroty silnými a nebezpečnými, vrhali po ní těžká kopí s dlouhými listy, až zmizela v rudě zkaleném víru.

Lidé z Hedeby zkoušeli proklouznout do blat, nebo zachránit se na přepravních člunech. Čepele a střely norských vikingů srážely prchající, hltavý oheň chňapal a zatínal drápy do nízkých boků loděk. Mezi dubové a jasanové plaňky dna, očazené žárem, pronikla zelená voda – člun se hroužil pod hladinu i s převoznicí, jíž břit sekery rozdrtil tvář.

Zápalné šípy pršely do ulic jako létavice. Sady kolem města rozkvetly šarlatem. Hořící kůly palisád ve svém pádu rozstřikovaly vějíře mořské tříště... Střecha stáje se zhroutila: pod ohnivým pláštěm pohřbila Hedebana, který se rval zoufale s Norem, a hrůzou řičícího ryzáka, o nějž ti dva bojovali. Příliv kolébal mrtvé. Nános ohořelých trosek jak vlečka lemoval brázdy za Haraldovými loděmi, když odplouvaly obtěžkány vzácným lupem.

Spěchali usilovně, v obavách, že dánský král Sven pomstí smělý nájezd. Třebaže vál příznivý vítr a muži se statně opírali do vesel, drakkary vázly v plavbě, jako by je vody zálivu zdržovaly, jako by jim ke kýlům přirůstala chapadla mořských příšer... Zvedl se ostrý vítr; hladina Jutského moře vřela a zmítala se, vlny vyletovaly nad paluby přetížených lodí.

„Odvážně plul jsi za lesklým zlatem, Svenovi v potupu nakrmil orly hedebským masem," oslovil krále veršem jeho skald Thorleik Sličný. „Zlé čáry rozbouřily moře, probudily běsy. Obětuj jim, upokoj temné síly darem klenotů z Hedeby."

„Bloud je, kdo myslí, vyhne-li se boji, že bude věčně žít, " odvětil stejným způsobem Harald, jenž miloval nadevše drahé kovy a šperky. Nemínil ztratit z kořisti jediný peníz.

Lodi klopýtaly po vysokých vlnách podobny opilým nestvůrám. V hloubce pod prohnutými příděmi se míhal jako jejich stín štíhlý dračí trup s dlouhou šíjí – doprovázel je z planoucího Hedeby. Kdykoliv prudčeji zabral oblaněnými tlapami, voda kolem něj ztemněla oblakem krve.

Před průlivem Kattegatu dostihlo Svenovo loďstvo norské nájezdníky, marně bojující s nepřízní moře – připadalo jim, že na veslech visí neviditelná závaží. Tehdy opustila Haralda Krutého chuť střetnout se v bitvě se silnějším dánským králem. A jako krvácelo Svenovo srdce nad zpustošeným Městem v rašeliništích, truchlil Harald nad pokladem z Hedeby. Aby unikl se svými muži, nechal kořist přivázat na trámce a prkna, vhodit do vln – získal naději, že zdrží rozhořčené Dány, a ulehčil drakkarům.

Hedvábné látky prosytila slaná voda, příboj zmítal koženými truhlicemi napěchovanými zlatými a stříbrnými mincemi, na hrotu skal se zachytil náhrdelník z jantaru a perel. Hladinu probořila mohutná dračí hlava, s velkýma očima, kulatýma vydřímа ušima, s čenichem válečného psa. A drak se smál a plakal současně, lidským hlasem a lidskými slzami...

Drak se jmenoval Fjora; stěží přestal být dráčetem, když Dánové zbudovali na ochranu Jutska mocný val Danevirke, křížící prastarou Volskou stezku. Při východním rameni obranného valu vyrůstala na březích říčky obchodní osada, Město v rašeliništích, Hedeby – v ten čas vložil Odin na Fjoru poslání bdít nad mladým sídlem.

Tak po více než dvě století hlídal Fjora město, které se rozrůstalo, bohatlo, žilo radostmi a zármutky, překonávalo útoky nepřátel. Drak střežil oheň, varoval před útoky, lupiče zastrašil, zneškodnil zuby a drápy či kouzly, vháněl ryby do sítí, jen pro zábavu a společnost vyprovázel plavce, kteří na dlouhých člunech převáželi zboží...

Z oslav a slavností mu Hedebští přinášeli k pobřeží výslužky, jablečné koláče, pivo a vepřová žebírka. Vřískot racků se splétal s voláním kupců, hláškami lodníků, výskáním dětí, pobíhajících přístavištěm, s hlasy žen, které máchaly prádlo na březích hedebského potoka. Po dvě stovky let, až do útoku Norů.

Město bylo do základů rozkotáno. Kdo přežili, přesídlili z pochmurného spáleniska na severní břeh Slieského zálivu. Nic nemohlo utišit Fjorův žal a výčitky: být mocnější, zkušenější, moudřejší, dokázal Hedeby zachránit! Příliš nanicovaté zadostiučinění, že připravil Haraldovy muže o lup. Kdyby bozi vskutku znali sílu lidské zloby, uvažoval Fjora hořce, postavili k ochraně Hedeby celou dračí četu...

Odpočíval ve vřesovištích Jutska, léčil si rány. Roky šuměly ve větru vanoucím z moře – Hedeby zůstalo pohřebištěm, opustili je lidé, jméno se proměnilo v legendu. Zmizeli dávní bohové, Freya, Odin, Thor; svět nelítostně měnil tvář.

Právě tak dlouho, jako opatroval Hedeby, unikal Fjora své prohře. Toulal se po blatech a močálech, od Fríska až k povodí Elbe a Wessery, dokud se mu nezasteskło po lidech. Prodléval všude, kde mohl naslouchat, sám neviděn, mudrcům a starcům znalým skrytého vědění – i v blízkosti stánků nového Boha. Naučil se mnohé; marně však hledal ztracený domov. Bludné stezky ho vedly na jihovýchod, až byl znaven desítkami pustých let, bezcílnou poutí, poznáním a smutkem...

V utěšené krajině, hojně osídlené při brodech, za dřevěným mostem spínajícím břehy Labe, vystavěli kdysi příchozí z Němec osadu. Bylo jí dáno jméno Kolín, podle valu z palisád, který ji chránil před útokem nepřátel. Nezabránil však vodám řeky, aby záplavou nevstupovaly do brány a neškodily. Němci proto opustili sídlo, jež zůstalo Starým Kolínem, a přenesli osadu i se jménem na skalnatou terasu nad vodou.

Fjora připutoval proti proudu Labe. Cesta jej vysílila, pokrývaly ho řasy, vodní býlí a říční havěť. Muži, kteří právě na rozkaz krále Přemysla Druhého zvedali kolem nového města Kolína vysoké hradby, vykřikli v úžasu... Drak se vynořil z vln, lesklý, šedozelený, s ohebným labutím krkem a dlouhozubou tlamou, v níž sebou plácal ulovený losos. Polabí se Fjorovi zalíbilo, příjemnou vodou bohatou na ryby a sličným krajem, tak nepodobným jeho vlasti.

Kolínští se netvora obávali – povolali kněze, aby ho zapudil božím slovem. Drak ležel na břehu Labe, paprskům slunce nastavoval hráškově zbarvené břicho. Ke svatému muži s kropenkou a biblí obrátil hranatou lebku... Upřel na něj oči – ne rudé, sírově žluté, ani jedovatě zelené – temné a mírné, patřily člověku. Promluvil učenými slovy, jazykem latinským a německým nářečím, jímž většina osadníků sama hovořila.

Řečí vlídnou a uhlazenou ujistil vyděšeného kněze o své mírumilovné povaze a bezelstných úmyslech. Nabídl pomoc při záchraně tonoucích a potopených lodních nákladů, při povodních a rybolovu. Projev doprovodil vhodnými citáty z křesťanských církevních otců (jak je odposlechl za svých potulek), odsuzujících násilné činy a nabádajících ke smířlivosti. Zmatený kněz hodil po draku kropenkou a prchl, shromážděný dav za ním. Fjora vylovil ječící babku, kterou vyplašení měšťané za úprku sestrčili z břehu. S povzdechem složil široké čelisti do lístků mochny; pokračoval ve sluneční lázni.

Kolínští vídali draka pořídku: jako nehybný šedavý kmen vyplavený na břeh, v podvečerním přítmí jako člun s vysokou přídí, za noci skálu, od níž se odráží měsíční světlo. Zvykli si – ale vyhýbali se mu. Draku se stýskalo... třebaže si příslušníci jeho rodu většinou vystačí sami.

Město rostlo, mohutnělo, nabylo nemalého významu... Fjora sledoval potají své lidské sousedy, snažil se porozumět jejich rozhovorům i skutkům. Občas, užívaje kouzel, kterými jsou draci nadáni, měnil svoji podobu a oblékaje převlek lidské tvářnosti, vypravil se do města. Odlišnost se neskrývá jen v jazyce a vzhledu – zůstával sám uprostřed cizinců. Odcházel do chladných vln a tiše pozoroval pradleny na břehu. Netroufal si na ně ze žertu houknout, jak by učinil doma v Hedeby...

Vrátily se chvíle, které trpce znal: dusot válečných koní, křik bojovníků, hlomoz šarvátek... Král Albrecht s vévodou Jindřichem se rvali o vládu nad Čechami, ozbrojenci útočili na brány Kolína obléhacími stroji. Vojsko plenilo okolí. Před pachem krve a dýmu, tíží vzpomínek, ukryl se Fjora do ústraní své pobřežní nory. Tesklivé myšlenky léčí spánek – drak zdříml na desítky měsíců.

Ve snách zaslechl volání... Vynořil se, a spatřil mladou ženu v prostém šatu. Černé pletence vlasů nezdobil panenský vínek, ani zavití vdané paní.

„Kdysi jsi prý nabízel zdejším lidem," připomněla mu dívka, jménem Sálka, „že pomůžeš, bude-li zapotřebí. Vyzývám tě, abys dostál slibu."

Před čtyřmi lety jí vojáci krále Albrechta zabili snoubence. Nedávno se svářel nový král, mladičký Jan z rodu Lucemburků, s Korutancem Jindřichem, komu patří moc v zemi. Kolínští měšťané váhali, kterému pánu přát a složit věrnost. V čas nejistoty, zrad a obojetností Sálčin otec, od počátku nakloněn Janovi, získal nemálo odpůrců, když neochvějně vedl své spory pro krále.

Jeho protivníci, podníceni záští, osnovali zlou pomstu. Obvinili jej, že jednoho z nich zákeřně zastřelil kuší a uloupil mu pokladnici. Salomena mluvila věcně, jako by četla z knihy: nezbývaly jí slzy, ani síla k nářku.

„Čeká ho krutý a potupný trest..." dokončila Sálka hluše. „Obešla jsem všechny sousedy, známé, starší města, a prosila o přispění spravedlnosti, pak o milost, za otcův život... Ale nikdo mi neposkytl sluchu; ani dobré slovo ne. Modlila jsem se k Bohu – oslyšel mne, a neučinil zázrak."

Draku se naježily šupiny; vnímal po nekonečných letech prázdnoty hebký lidský hlas, věty, určené jen jemu samému...

„Když zachráním tvého otce," řekl, mžouraje víčky, „co učiníš?"

„Odplatím pomoc," odpověděla, „po stejné míře tvého přání."

„Pak jsi našla toho pravého přímluvce," děl, „pro poklady a drahý kov má moje rodina zvláštní cit." Zavrtěl se, zakašlal, a vyplivl hladký šedivý oblázek, velký jako holubí vejce.

Vystoupil na břeh, přijal lidskou podobu. Sálka se pousmála ve svém hoři. Doprovázel ji mladý muž, ztepilý, milého vzhledu a rytířského oděvu. Třímaje v ruce šedý kámen, drak vedl dívku do nejkrásnějšího z kolínských domů – náležel královskému rychtáři, sudímu. Fjora s ráznou silou a převahou velmože odsunul každého, kdo se jim pokoušel bránit v cestě, a drze vpadl do síně, kde sudí polykal oběd.

„Král ti svěřil úřad, a sám Bůh, jež je soudcem, právo trestat, i udělit milost," vmetl sudímu bez úvodu Fjora. „Ty však dostáváš povinnosti naplnit zákon liknavě a s falší. Ukřivdil jsi... vždyť zcizený majetek nebyl doposud nalezen."

„Odsouzený neprozradil úkryt," pronesl mrzutě rychtář, odkládaje jídelní nůž. „Dvanáct konšelů městského soudu toho muže shledalo vinným. Měl se zabitým sváry, a při soudním jednání se třikrát přeřekl, což se vyrovná doznání. Dokaž nám omyl!"

„Vezmi kámen, který je obdařen nadpřirozenou mocí vyhledat zlato – ty sám, abych nebyl oviněn z podvodu. Jdi k obydlí provinilce, i těch, kdož vznesli žalobu: pravda se ukáže z vůle Nejvyššího."

S váháním, jen nerad se vydal rychtář na podivnou obchůzku. Diváci se řehtali, plácali do stehen a klepali si na čelo – ale umlkali, když se setkali s chladným, sebejistým pohledem mladého muže, který kráčel jako kníže po rychtářově boku. Nestalo se nic...

... až dorazli k výstavnému domu na konci náměstí. A kámen zrůžověl, zablikal sytým světlem: rychtář vyjekl, div valoun neupustil. Vešli do podsklepí, sudí i dav, který se s vyvaleným zrakem cpal po úzkém schodišti. Pod volskými kůžemi se skrývala postrádaná pokladnice.

„Vloudili se do mých dveří a potají mi podstrčili lup!" zvolal domácí pán. Tučná brada se mu třásla.

Fjora ho hbitě chytil za pravici. „Zeptej se, rychtáři, kde přišel k odřeným prstům! Má měkké ruce, není válečník: natahoval samostříl bez háku..." A lidé vzkřikli, zavřeštěl podezřelý. Odmrštiv Fjorovu paži, škubl sebou k východu... do neprostupna zazátkovanému čumily.

„Budiž," uznal bez ochoty sudí. „Čas zahájených soudů již skončil, leč k rozřešení neodkladného, sporného případu vykonáme soud mimořádný. Škoda, že dosavadní žalovaný ve vězení této noci zemřel – nepochybně neunesl své další hříchy."

„Hej...!" vykřikl někdo, „kde je ten zázračný oblázek?! Půjčte mi ho! Dejte ho sem...!!" Zmatek sílil; než se stačil sudí vyptat cizince na jméno, i ledacos, co mu vrtalo hlavou, mladý muž zmizel, rovněž tak šedý kámen.

Stáli na břehu Labe, dívka a drak, jenž měl zelenavou kůži, křivé tlapy, plovací blány a lidský pohled. „Nezachránil jsem tvého otce," řekl Fjora.

„Dlužím ti splněné přání," namítla Sálka.

„Toužil jsem po společnici," zašeptal drak. Odklonil ještěří tvář směšným, nemotorným pohybem.

„Nevrátím se mezi lidi," prohlásila Sálka. „Můj otec zemřel stíhán zákonem, nemám věno ani přátele, čekají mne dny šedivé jak hoře. Nebudu litovat... Dovol mi, abych směla sdílet tvůj osud."

Klesající slunce rudě zbarvilo vějíře vody rozestřené úderem dračího ocasu. Průzračné nachové závoje na okamžik zastřely dívčí postavu... Do Labe vklouzli dva draci: jemně se dotýkali zubatými, šerednými hlavami.

Kolínští se ani nepodivili, když u labských břehů proplouvaly dvě dračí nestvůry – nikdo se jich nebál. Jen se kolem znovu válčilo, přešel hladomor, v řece ubývalo ryb. Stále častěji někdo pátral po čarovném kameni, který umí najít zlato: se zbraní se odvážlivci vypravili mámit na vodních netvorech jejich kouzlo. Svět, v němž draci tak dlouho sídlili, mizel navždy.

Husitské vojsko dobývalo kolínské hradby, proniklo do města a ovládlo jej. Vlny Labe nesly mrtvé, odrazily plameny požáru, jenž strávil starý klášter dominkánů... A Hedeby žhnulo ve Fjorově srdci.

Na spáleništi kláštera pak hejtman a kněz Bedřich ze Strážnice počal stavět hrad. Pokládal za znamení Boží, když jej navštívili mladí manželé v pokorném rouše poutníků, a požádali hejtmana, aby směli uschovat v základech pevnosti malou skřínku. Na rudém hedvábí v ní spočíval nevelký sivý oblázek - ujistili jej, že přinese hradu nedobytnost. Bedřich ze Strážnice sám stříbrnou schránku posvětil a uložil ve sklepeních, nad nimiž se postupně zvedal čtyřkřídlý hrad. A tvrdé kolínské pevnosti byl dán název Lapis refugii – Kámen útočiště.

Draci v ony nepokojné doby bouří a bojů odešli k bažinám severu... Hrad o staletí později páni ze Žerotína přebudovali v zámek; ale schránka s čaromocným kamenem zůstala pod jeho zdmi. Dodnes také nese znak města Kolína dva draky, jejichž krky se navzájem ovíjejí...

ilustrace Roman Kýbus

Pět černých kuřat

Jan Kravčík

LITVA, XI. STOLETÍ

Probudil se. Ležel na prochladlé a tvrdé zemi, skrze větve stromů nad sebou pozoroval horečnatýma očima oblohu a přemýšlel. Nevnímal šumění listů ani studený vítr profukující mu skrz tenké plátno haleny, jen usilovně pátral ve své paměti a snažil se zhodnotit svůj stav a uvědomit si proč, jak a kdy se sem dostal.

Měsíc! blesklo mu hlavou. Za vše může měsíc, to zlověstné, kovově chladné kolo na obloze. Poznenáhlu si začínal vše vybavovat, ale o slovo se přihlásila ostrá bolest v oblasti dolní páteře, která se stromovitě rozrůstala směrem k bedrům a která mu působila nezměrné utrpení. S hekáním se schoulil do klubíčka a se zaťatými zuby čekal, až trýzeň pomine. Hlavou mu přitom vířily různé fantaskní představy, ve kterých se však neustále opakoval ten samý motiv – řada pěti černých kuřat, ostražitě kolem něj procházejících, jakoby bázlivě přikrčena, téměř neslyšně pokvokávajících a obezřetně našlapujících svými křivými pařátky. Copak mě nevidí, říkal si v duchu a zároveň si uvědomoval, že tomu tak je. Ona pouze tuší, že tu jsem, pomyslel si a zvedl svou mohutnou tlapu. Počkal, až jedno z kuřat přijde přímo pod ni, a pak jí vší silou prudce máchl dolů. Krev vystříkla, ostatní kuřata se zděšeně rozutekla. Stačil ještě druhou tlapou rozmáčknout další kuře a přes závoj k zemi se snášejících černých pírek pozoroval zbylá tři, kterak šílená děsem prchají různými směry... Stačil ještě samolibě zavrčet a halucinující mysl mu zaplavila nová vlna bolesti vystřelující z křížové oblasti. Bože! pomyslel si, já snad zešílím, snad to je cílem a podstatou toho čirého druhu bolesti, která nyní proplouvá mými zády a nutí mě bezmocně drásat okolní hlínu svými drápy. Chcípnout, nebo se raději nechat zabít, než snášet tohle! Černá kuřata, ach bože!...

Náhle bolest pominula. Zaskočen, celý strnul nad touto nenadálou změnou a neodvážil se pohnout, aby bolest znovu nepřivolal. Ještě dlouho ležel takto strnule zkroucený, ale pak se jeho tělo uvolnilo zcela samovolně. Opatrně se protáhl, vydechl úlevou a opět zvedl zrak k větvím vysokých buků, u jejichž kořenů teď ležel. Oblohou běžela bílá mračna. Jak dlouho tu asi ležím, pomyslel si. To ten

měsíc, uvědomil si a význam tohoto uvědomění na něj dolehl jako těžký balvan. Zavrčel a pohlédl na svoje ruce. Byly mohutné a těžké, hustě porostlé srstí, která vyrůstala i z dlaní, dřívější nehty se již dávno prodloužily a nabyly pevnosti a ostrosti dravčích drápů. Zaťal je do spadaného listí a se zaúpěním se postavil na všechny čtyři. Všiml si, že se mu pod srstí na lokti pravé ruky leskne slepený chuchvalec zaschlé krve. Olízl ránu a znovu zaskučel, bolest v zádech se opět ozvala, ale daleko mírněji, snad jen aby připomněla, že tu je, skrytá a číhající. Opřel se o kmen buku, pokusil se ho obejmout svými pažemi a namáhavě se snažil postavit se na nohy. Po chvíli se mu to zdařilo, ale celý vysílený se musel opřít o strom a pak dlouho a se zavřenýma očima oddechoval. Na mysli mu vytanul známý obraz – pět černých kuřat. A měsíc, ten za to může, opakoval si neustále. Vždy, když se na ztemnělou oblohu vyhoupne kulatý stříbrný měsíc, jako by mě popadl neúprosný pařát prokletí a vláčel mě sem a tam, otloukal mě o skály a větve, nutil mě hnát se proti proudu potoka, výt a ...

Otevřel oči a rozhlédl se. V lese kolem byl klid, jen vítr se prohánět haluzemi a ty smířlivě šuměly. Někde v dálce se ozvalo ťukání datla. Na mýtině, kde ještě před chvílí ležel, byla půda rozryta a rozhrabána jako po urputném zápase. Zápase s vlastní zrůdností, pomyslel si. Pohlédl na svoje nohy, nohavice měl celé roztrhané a chlupy na holeních byly slepeny zaschlou krví. To je od ostružiní, uvědomil si, jako šílený jsem se hnal roklinami. Bože, hlesl, ale z úst se mu ozvalo jen krátké zavrčení. I kazajku měl rozedranou a celá hlava ho brněla. Aby ne, došlo mu, když na temeni nahmatal velikou bouli. Zasykl bolestí a opět se unaveně svezl na zem. Pálil ho žaludek. To od hladu, napadlo ho. Jak dlouho už jsem nic nejedl? Vzpomněl si na černá kuřata a skoro jako by cítil jejich teplou krev řinoucí se mu mezi prsty. To ho vyburcovalo. Musím se najíst a napít, rozhodl se a ztěžka se zvedl ze země. Pak potácivě a poněkud přihrben vykročil. Přešel mýtinu a zmizel v lesním porostu.

Pustil se do hluboké strže, na jejímž dně slyšel zurčet lesní bystřinu. Tam se chtěl občerstvit a trochu si odpočinout. Slunce se často skrývalo za mraky, a tak co chvíli les potemněl. Když se přes kmeny popadaných stromů, různé kapradiny a ostružiní dostal až k říčce, poklekl na kolena, sklonil hlavu až k vodě a začal hltavě pít. Voda byla ledově studená, až ho zabolelo pod čelem, ale měl žízeň, a tak pil dál. Potom zvedl hlavu, zafuněl a popadal dech. Musím se vrátit, pomyslel si, domů. Pak pozvedl před obličej své pracky, které kdysi bývaly rukama, a zoufale zakňučel. Domů! chtělo se mu křičet, pro mě není už žádné domů, přijde úplněk a já se znovu neubráním! Vzpomněl si na tu dívku včera, ano, muselo to být včera, na její zděšený výkřik a pak záplava krve a jak zběsile si rval chomáče jejích plavých vlasů ze zubů, ach bože! Vrčel a skučel a jeho nářek splýval s hukotem potoka. Pak vstal a začal se úporně drápat pryč ze strže, přidržoval se přitom větví a mechem

porostlých kamenů. Znovu si vzpomněl na svůj sen o kuřatech a znovu pocítil hlad ve svých útrobách. Hlava ho již přestala brnět, pouze se bál, že se mu obnoví bolest v kříži. Na chvíli se posadil, aby si rozmyslel, co dál. Vytrhl ze země kus mechového koberce a začal jej pomalu cupovat na kousíčky. Zabloudil jsem daleko, uvažoval, ale hlady se nemohl soustředit. Když půjdu stále na jih, musím přijít k velké řece. Jako by ji v duchu viděl, tu řeku, od které přišel, tu řeku, jejíž břehy jsou porostlé vysokou travou a kostivalem a mezi tím se ozývá nesmělé pípání. A znovu vidí pět černých kuřat, vypadají tak křehce a šťavnatě...

Copak už hlady blouzním, trhl sebou. Musím jít, došlo mu, nebo tady usnu únavou. Zvedl se, ale chůze po dvou ho vyčerpávala, a tak klesl na všechny čtyři a tímto způsobem pokračoval v cestě. Chvílemi se dal do klusu, neboť se již citelně ochladilo. Dýchal zhluboka a větřil potravu. Najednou ho mezi všemi těmi lesními vůněmi zaujal dobře známý pach – pach člověka. Konečně lidé, pomyslel si, ti mi snad pomohou, hlavně, aby rozuměli mému jazyku. Pak se zarazil a zavrčel. Copak můžu před ně takto předstoupit, bože, vždyť vypadám napůl jako zvíře! Ne, ne, jsem člověk, ale proč, proč...? Horečně dýchal a opět mu začalo hučet v hlavě. Seběhl dolů, do listím zapadaného úvozu, kudy vedla vyšlapaná lesní stezka. Napřímil se, chvíli větřil a pak se ukryl trochu výš po cestě do spleti roští a uschlých větví. Lidé se blížili, zdálo se mu, že svým zbystřeným sluchem rozeznává jednotlivé potichu hovořící hlasy. Zatím však nikoho neviděl. Pohlédl na své ruce a pak táhle zavyl. Bože! říkal si v duchu, k proměně je třeba překročit pět krátkých dubových kůlů zatlučených do země! Musím vydržet, přemoci hlad a vrátit se domů, k řece... Jak hrozivě mu hučelo v hlavě, jaký nesmírný tlak cítil na spáncích, jako by mu kdosi drtil hlavu a formoval ji do jiných, zrůdných tvarů, ach bože! snad zešílím, říkal si, musím ještě chvíli vydržet... A skutečně, bolest náhle polevila, a navíc měl pocit, že slyší, cítí a vidí mnohem ostřeji. Snad je to tím ukrutným hladem, řekl si a nevědomky zaťal drápy do půdy pod sebou.

A pak je uviděl. Po lesní stezce se ubírala pomalým, ostražitým krokem skupina pěti mužů, oděných v prostých plátěných halenách a úzkých nohavicích. Zřejmě zaslechli zavytí. Jsou stejně oblečeni, přemítal, ale mají dlouhá kopí a kulaté štíty, to nejsou naši lidé. Asi jsem zabloudil příliš daleko na sever. Jejich nářečí neumím a... Bože, vždyť už ani mluvit nedokážu, jen vrčím a... hlad mám, žrát se mi chce! A ti lidé... Bože, copak jsem už přišel i o duši?! Pět mužů... pět kůlů... pět kuřat... Hlava mi třeští, bože, to je bolest! Bože! Zaryl drápy hlouběji do hlíny a stiskl víc své tesáky, nechtěl se prozradit zbytečným zaúpěním. Cítil, že mu cosi opět svírá hlavu, celé tělo a vtom, jako by se čísi ledový spár dotkl jeho mozku, s příšerným řevem vyrazil z houští na cestu.

Jeho skok byl přesný. Mládenec, jdoucí jako poslední, byl mrtev dříve, než pod prudkým nárazem dopadl na zem – čelisti mu prokously vaz. Zbylí čtyři muži se

FB
'89

zděšeně otočili a krve by se v nich nedořezal. Viděl smrtelnou hrůzu v jejich očích, na chvíli zaváhal, ale pak si uvědomil sladkou chuť krve na jazyku a kapky stékající po mordě a vrhl se na dalšího. Konečně se muži vzpamatovali a zoufale nastavili svá kopí a štíty. Jeho drápy se zaryly do kůže, jíž byl potažen štít druhého bojovníka – ten byl sražen prudkým úderem k zemi. Čelisti cvakly naprázdno a muž zařval pološílený hrůzou. Tu se vzduchem mihlo kopí a zasáhlo ležícího přímo do hrudníku. Z ozbrojencových úst se ozvalo smrtelné zachroptění a vzápětí z nich vytryskla krev. To mělo patřit mně, blesklo mu hlavou, jako pružina se vymrštil ze země a tlapou sekl po dalším muži. Ten, zasažen, podklesl s rozervanou hrudí, ale on v tom okamžiku opět pocítil ostrou bolest v páteři. Bože, pomyslel si a ztěžka dopadl. Pak už jen sledoval stříbrný hrot dalšího kopí, kterak se blíží k jeho prsům, přišlo mu to jako věčnost, než se kopí zarylo do jeho srstnaté hrudi, než jeho špička pronikla zběsile tepajícím srdcem a než ho zastavila navždy. Přišlo mu to jako nekonečně dlouhá doba, na jejímž konci tušil zánik a zároveň vysvobození, a přesto se jednalo o zlomek vteřiny. Mezi čelistmi mu vytryskla krev. Bože, hlesl potichu. Lidským hlasem.

* * *

Nad hradištěm se vznášel dým z obětního ohně. Slunce už pomalu zapadalo, když z lesa vyšli dva ozbrojení muži a vešli branou do hradiště. Kráčeli mezi chatrčemi a nedbali na výkřiky a dotazy svých soukmenovců. Doprovázeni davem lidí, kteří se k nim přidali, došli až k poradnímu kruhu, hrazenému kruhovitým valem, před nímž na vyřezávaném stolci seděl stařec v bílé říze a tázavě hleděl na příchozí. Oba bojovníci zabodli svá kopí do země a poklekli. Nalevo klečící pak rozbalil kus krví nasáklého plátna a položil před starce jakousi věc. Stařec se naklonil blíže a zbledl. „Vélnas?" otázal se. „Taip," odvětil jeden z mužů, „vilkolakis!" a zvedl věc do vzduchu tak, aby ji všichni okolostojící lidé mohli vidět. Dav zahučel hrůzou. Byla to hlava, napůl lidská, napůl vlčí. Hlava vlkodlaka.

ilustrace Filip Bečvář

Kopyta stepi

Leonard Medek

Kopyta svobodná, vlající hřívy!
Z obzoru k obzoru,
tam nebo sem,
z údolí na horu,
přes celou zem,
za větrem plání a světa divy:
s vámi chci jít.

Kopyta svobodná, vlající hřívy:
bez biče, otěží,
jak větru van.
Kam stádo poběží
marně se ptám...
V slunečním žáru i ve stínu jívy
s nimi chci žít.

Kopyta svobodná, vlající hřívy!
O pláních travnatých,
o štítech hor,
o laních zaběhlých
ve stinný bor,
o rose třpytné na snítce jívy
lze jenom *snít*...

I.

Bílé krystaly soli odrážely oslepující sluneční paprsky do všech stran jako benátské zrcadlo a před vedrem se nebylo kam skrýt. Osazenstvo dolu, dozorci stejně jako otroci, zakrývali své obličeje jemnými mušelínovými závoji, aby aspoň trochu chránili věčně zanícený zrak. Byl to jediný přepych, který správa dolu otrokům dopřávala, a připravit kohokoli o tuto výsadu byť jen na půl dne patřilo k nejhorším způsobům trestu. Ale jakkoli se k němu dozorci uchylovali neradi a zřídka, dva muži, pracující vždy spolu, jeden tmavý, druhý světlovlasý a oba pozoruhodně stejně svřepých tváří, měli už nejednou možnost si jej vyzkoušet. Vždy poté na několik dní či týdnů zkrotli – jako ostatně každý. Bohužel právě tak jako každý pak byli po skoro stejně dlouhou dobu pro práci takřka nepoužitelní. Těžko lze totiž vyžadovat pořádný výkon od někoho, kdo je dočasně oslepen.

Teď právě uplynuly skoro tři měsíce od doby, kdy si ti dva toto potrestání vysloužili naposled, a správce dolu s obavami uvažoval o tom, že si je jistě co nevidět

zaslouží znovu. Nijak se na to netěšil. Ten trest byl vyhražen těm, kdo se pokusí o útěk, a mohl se spolehnout, že ti dva ďauři při svém dalším pokusu jeho lidi pořádně zaměstnají. Utíkali zatvrzele a čím dál úspěšněji. Správce si i proti své vůli musel přiznat, že k nim chová určitou úctu. Ctil v nich muže, plnokrevné, opravdové muže, jakých je i mezi dětmi Alláhovými jen poskrovnu – o černoších z jihu ani nemluvě. Otrokáři je lovili v džunglích jako zvěř a oni se v zajetí chovali jako dobytek, reagující pouze na řev a bič. Těch si správce rozhodně vážit nemohl. Zato ti dva...

Samozřejmě že věděl, jak by je mohl zlomit. Stačilo, aby je oddělil od sebe. Jenže měl pocit, že by to vůči nim nebylo spravedlivé. Vždyť ten černovlasý zde byl pouze proto, že nechtěl druha opustit, raněného a mezi nepřáteli. Tak se dostali do zajetí oba a společně prošli různá neveselá místa, než skončili zde, v pekle solného dolu.

Správce si dělal starosti, a ti dva zatím plánovali další pokus o útěk. Všechno to bylo zbytečné. Někdo jiný už rozhodl, jakým směrem se budou v budoucnu ubírat kroky obou nezkrotných ďaurů.

II.

O'Donnelly překvapilo, když je před polednem hrbatý dozorce odvedl od práce a zamířil s nimi ke správcovu domu. Takové vyrušení obvykle znamenalo začátek trestu, ale tentokrát si byli naprosto jisti, že si dosud žádný nový nevysloužili. Dalšího překvapení se jim dostalo ve stinném atriu, kde je očekával jakýsi cizinec. Byl to velmi tlustý muž, oděný do drahých hedvábných šaravar a přepychové, zlatem krumplované kazajky. Dokonce i na nezbytném turbanu měl zlatou výšivku. Někoho takového za svůj pobyt v této zemi dosud nespatřili.

„Posaďte se," pozval je a pokynem ruky poslal dozorce pryč. „Jsem Abdul al-Ghúl, aspoň tak mne nazývali kdysi, když jsem ještě patřil ke slavným mezi bojovníky v řadách Prorokových. Vím, kdo jste vy, a mohu vám nabídnout svobodu. Tento důl mi patří, stejně jako přádelny v Šírázu, loděnice v Basře a vodní práva mnoha oáz ve Velké poušti..."

„Říkáš svobodu, mocný Abdule?" otázal se Dian opatrně. „To jistě nebude zadarmo?"

„Ovšemže ne," opáčil tlustý velmož vážně. „Ovšem vykonáte-li, co žádám, zaručím vám nejen svobodu, ale i místo na lodi směřující do křesťanských přístavů. Samozřejmě i finanční odměnu."

„Taková nabídka zní skoro neodolatelně, pane," řekl Dian ještě opatrněji. „Dosud ale nevíme, co od nás vlastně žádáš."

„V podstatě maličkost – pro vás," usmál se Abdul. „Vy jako ďauři se přece nebojíte džinů a ifrítů?"

„Ani těch, ani žádných jiných démonů," odvětil Bryon důrazně. „Muslimských ani křesťanských. Tam či zde, lidská zloba bývá vražednější."

„To rád slyším. Žaluji Alláhu – On je spravedlivý – že tento názor s vámi sdílí jen málokterý z mých krajanů. Konečně, proto jsem si vás dva vlastně vybral. Za toho půltřetího roku zajetí jste si vysloužili nezanedbatelnou pověst..."

Abdul se odmlčel, aby si nacpal a zapálil velkou vodní dýmku. Potom otevřel zapečetěný džbán a nalil sobě i jim sladké egyptské víno.

„Poslyšte, nevěřící, jaký je můj žal. Každý mocný muž má nepřátele, ani já nejsem výjimkou a dovedu se jim postavit. Všem, až na jednoho. Je příliš mocný a příliš daleko, proto jsem na něj nedbal. On mi nemohl nijak zvlášť ublížit, já jemu také ne. Jenže nedávno mi byl ukraden obsidiánový amulet, věcička ve tvaru srdce, jež nemá cenu pro nikoho, jen pro mne a pro něj. Proto vím, kde hledat. Nezískám-li ten amulet brzy zpět, postihne neštěstí celou moji rodinu. Kdysi bych neváhal a vydal se pro něj sám, ale dávno už nejsem tím Abdulem al-Ghúlem, před nímž se třásly armády... Vy jste dosud mladí, bojovat za cizí zájem a peníze není pro vás nic nového a nemáte strach. Vy můžete vyhledat strašného Tímúra v jeho domě a vrátit mé rodině obsidiánové srdce. To je úkol, jehož splnění je cenou za vaši svobodu. Smíte jej odmítnout a slibuji vám, že tím na sebe nepřivoláte mou mstu. Ale já, Abdul ben Mardún zvaný al-Ghúl, vás prosím, abyste neodmítali..."

O'Donnellové se podívali jeden na druhého. Ten černovlasý, Dian, promluvil jako obvykle za oba.

„Ten úkol přijímáme, mocný Abdule. Ale především nám pověz: máme se pokoušet s tvým nepřítelem vyjednávat nebo jej máme rovnou vyzvat k boji?"

Velmož se chmurně usmál.

„Ani jedno, ani druhé," řekl. „Až se s ním setkáte, zabijte ho tak rychle, jak budete moci."

„Promiň, pane, ale jsme bojovnící, ne vrazi!"

„Jistě, já po vás také nežádám vraždu. Mohu vás ujistit, že Tímúr zaútočí první a bez ptaní. Taková je jeho přirozenost. S ním nelze smlouvat, on zná jen zabíjení, kruté a nelítostné. Jeho bohem je Baal Moloch."

„Zapomenutý bůh Filištínských?" vydechl Dian O'Donnell nevěřícně.

„Právě ten," potvrdil Abdul vážně. „K věci. Vyrazíte ještě dnes; koně, zbraně, potraviny i peníze na cestu už máte připravené. Nyní se mnou zasednete ke stolu a během oběda vám vysvětlím, kudy se máte dát do kraje, kde Tímúr přebývá. Je to daleká, lidmi i Alláhem – On je dobrotivý – opuštěná končina..."

Později, to už seděli na hřbetech dvou nádherných arabských hřebců, položil Dian zvědavou otázku.

„Rozumím důvodům, pro které jsi vybral právě nás dva, mocný Abdule. Ale kde bereš jistotu, že se na nás můžeš spolehnout? S tím vším, cos nám poskytl, budeme hned za bránou svobodní muži, jimž jsou všechny směry otevřeny. A navíc z tvého hlediska jsme nevěřící..."

Abdul ben Mardún, řečený al-Ghúl, odmítavě mávl tučnou, prsteny obtěžkanou pravicí.

„Vy mne nezradíte," prohlásil s jistotou. „Vy dva ne. Poznám pravé muže, když je vidím. Čest vám to nedovolí."

III.

Bílý písek žhnul jako sklářská pec, když dva muži, jeden světlý a druhý černovlasý, a přece pozoruhodně podobní jeden druhému, putovali starou karavanní stezkou, kde cestu značí krom kamenných mohyl i vybělené kosti padlých zvířat. Postupovali od oázy k oáze, den za dnem vyprahlou zemí, v níž člověk neslyší nic krom vlastního dechu a ševelení přesypajícího se písku, zemí střeženou černými tečkami mrchožravých ptáků neúnavně kroužících bezoblačnou oblohou. Projížděli ubohými nomádskými osadami, poznali i několik neveselých, zaprášených měst. Písečná pláň zvolna ustupovala skalnatým vrškům, kolem lidských obydlí se krom trnitých křovin začala objevovat i chudá políčka a jednoho jitra poprvé spatřili v dáli nad obzorem mlhavý, roztřesený obrys hor. A téhož dne, při podvečerním odpočinku v bezejmenném karavanserailu, poprvé uslyšeli i podivnou píseň o svobodných kopytech a vlajících hřívách.

Dál a dál je cesta vedla mírně zvlněným předhořím, pastvinami pěstitelů koní a mezi olivovými háji. V každé kavárně, při každé večerní veselici na bazaru i u pasteveckých ohňů zněla ta píseň, zádumčivá a roztoužená, a O'Donnellové jí naslouchali jako jiným písním, aniž by poznali její skutečný význam. Ačkoliv právě jim bylo souzeno, aby aspoň krátký čas putovali tak, jak si to přáli všichni ti ubozí obyvatelé podhůří, pevně spoutaní se svými domy, poli a dobytkem, tak, jak si o tom denně zpívali, naplnění neukojitelnou touhou.

Pak jednoho dne opustili končiny obývané lidmi a vstoupili do soutěsek mezi srázných štíty, na suťová pole, kde muži i koně museli vážit každý krok, a na chatrné mosty přes srázné rokle burácející hlasem dravých bystřin. V chladném stínu ledovců překročili několik horských sedel, v nichž vyl a sténal neustávající vichr, a děkovali Alláhovi i svému Bohu, že se tudy nemusí prodírat za období bouří, ač vpravdě jejich představivost nebyla taková, aby jim ukázala, oč by to ještě mohlo být horší.

Sestup na severním úbočí nebyl o nic snadnější než výstup, ale přesto nakonec dosáhli pásma, v němž zde žili lidé. Jeho hranice byla překvapivě mnohem výš než na jihu a proti všem předpokladům usedlosti směrem k úrodným savanám řídly. Aspoň ty obydlené. Dole na travnaté pláni i na spodním okraji svahů hor poutníci viděli spousty rozvalených, očouzených zdí, značících místa, kde stávaly bohaté statky. Různě zbarvená tráva savany dokonce dosud vyznačovala plochy bývalých polností. Bylo zjevné, že se krajem před časem přehnala válka a vypudila obyvatele nahoru do kamenitých úhorů, ale O'Donnellové nechápali, proč tam zůstali a nyní

v míru se nevrátili zpět. Neboť nebyli slepí a pozorovali, že na kamenitých horských stráních lidé spíše živoří, než aby žili.

Poslední dům, který jim poskytl přístřeší už na samé hranici pusté savany, byla kamenná salaš ramenatého divouse jménem Ibrahim ibn Júsuf. Nabídl jim místo u ohně, ovčí sýr a čerstvé mléko, a zatímco se posilňovali, zahnal svá zvířata na noc do pevných ohrad. O'Donnellové, navyklí všímat si takových věcí, si uvědomili, že ploty jsou nezvykle vysoké a jejich vršky korunovány věnci z dlouhotrnných křovin, jako by měly dobytek chránit proti tvorům mnohem větším než hyeny či vlci.

Konečně hostitel přisedl k ohništi, a zatímco společně usrkávali večerní kávu, vyptával se na novinky z civilizovanějších končin na jihu. Ptát se na účel jejich cesty by bylo nezdvořilé, avšak oni sami cítili, že by mu měli prozradit aspoň něco.

„Snad bys nám mohl poradit, ctihodný Ibrahime," řekl proto Dian. „Hledáme člověka, kterému říkají Tímúr Kara. Nevíme ale, jakým směrem se přesně dát..."

Ovčák na něj vrhl zvláštní pohled. Dlouho prohrabával oheň, než se odvážil odpovědět.

„Co vás za ním přivádí?" zeptal se pak opatrně.

„Máme s ním cosi vyřídit," odtušil Dian tónem naznačujícím, že to nehodlá víc rozvádět. Ibrahim opět chvíli mlčel.

„Nu," řekl nakonec zvolna, „hledáte li člověka, pak vězte, že jej nenaleznete. Vy o Tímúrovi nic nevíte?"

„Jen to, že jej máme hledat zde."

„Ani o této zemi?"

„Ne."

„Není to tu dobrý kraj. Odpusť mi Alláh – On je záštitou – jestli se rouhám, ale leží na něm prokletí od těch časů, kdy se sem Tímúr nastěhoval. Předtím jsme vycházeli se Čtvernohými v míru, ale potom ztratili k lidem důvěru. Došlo to tak daleko, že mezi jimi a námi vypukla otevřená válka. Teď už se poměry uklidnily, ovšem Čtvernozí se nás straní – a my se neodvažujeme vrátit na savanu."

„Co jsou zač ti Čtvernozí?" otázal se tentokrát Bryon a mimovolně posunul meč na opasku.

„Jakže? Vy jste přešli hory a nevíte o Čtvernohých? Nikdy jste neslyšeli tu píseň? *Kopyta svobodná, vlající hřívy*?"

„Ale ano, tam na druhé straně hor častokrát. Nevěděli jsme, že má nějaký zvláštní význam..."

„Samozřejmě. Lidé na jihu je stále obdivují. Závidí jim jejich nespoutanost a radost z volného života a nechtějí nic vědět o našich potížích... Ani se jim nedivím. Čtvernozí nad sebou neuznávají žádného pána, vždy jdou pouze tam, kam je vede jejich srdce, a patří jim všechny pastviny mezi horami a mořem. Nebylo šťast-

nějších tvorů pod nebem, dokud je Tímúr Kara nezačal lovit... Sám jsem jim častokrát záviděl." Ovčák si povzdechl.

„No dobře, ale co to tedy je?" Bryon začínal být netrpělivý.

„Čtvernozí jsou prostě Čtvernozí, náš jazyk pro ně jiného jména nemá. Půjdete-li do savan, setkáte se s nimi sami. A pak vás Alláh opatruj," prohlásil Ibrahim a z jeho výrazu bylo jasné, že že víc o nich mluvit nechce. Dokonce i jinak hovorný Dian chvíli respektoval jeho mlčení, než se odvážil k další otázce.

„A co nám můžeš říci o Tímúrovi, ctihodný Ibrahime? Až se s ním setkáme, každá informace nám bude dobrá. To, co jsi zatím naznačil, znělo zlověstně..."

„Vlastně jsem o něm nikdy neslyšel nic určitého," přiznal ovčák neochotně. „Jen to, o čem se zmiňovali Čtvernozí, dokud byli ochotni s námi mluvit. Zdá se skoro jisté, že Tímúr není člověk, ale co ve skutečnosti je... To ví snad jen sám Iblís. Zpočátku za ním přes hory přijížděli lidé, muži i ženy. Nikdo z nich se už nevrátil a my starousedlíci jsme toho nelitovali. Nebyli to dobří lidé."

Ibrahim ibn Júsuf si bratrance změřil zkoumavým pohledem.

„Mám dojem, že vy k nim nepatříte. A proto vám radím: nejezděte tam. Vraťte se zpět přes hory tam, odkud jste přišli, a zapomeňte na travnaté pláně."

„To nemůžeme, ctihodný muži. Dali jsme slovo," pronesl Dian vážně a Bryon zachmuřeně přikývl.

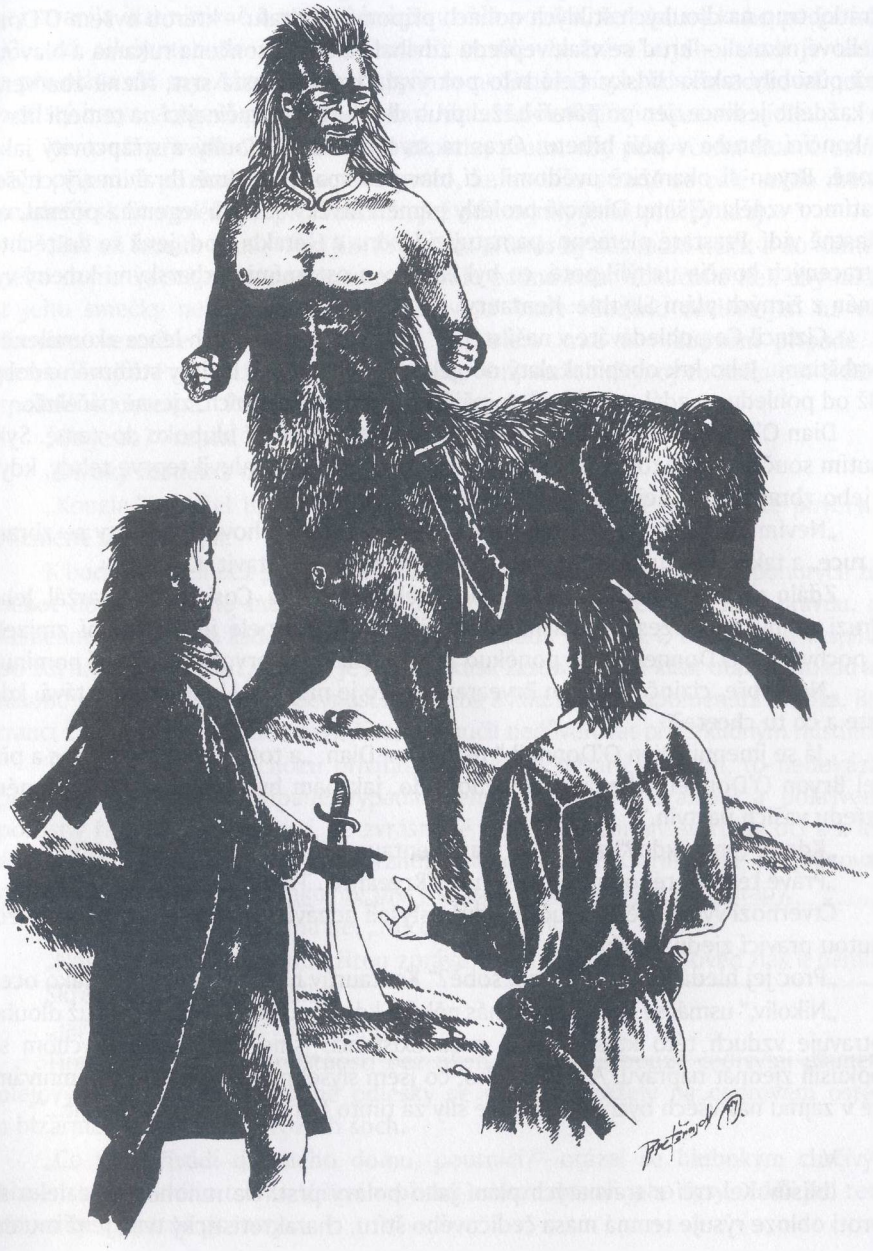
„Pak vám není pomoci," řekl ovčák lítostivě. „Nezahubí-li vás Čtvernozí, vypije vaši krev Tímúr. Bude vás škoda."

Té noci probudil Bryona O'Donnella lehký šramot. Ve světlé skvrně okenního otvoru zahlédl na okamžik temný obrys hlavy korunované vysokým hřebenem vyčesaných vlasů, ale když vyběhl ven, zaslechl už jen vzdalující se dusot cválajících kopyt.

IV.

Z hor už zbýval pouze šedý proužek stínu daleko za jejich zády. Druhý den putovali travnatou stepí, nezměrnou jako moře, a jen slunce jim ukazovalo směr. Večer spoutali koním nohy, aby se nezaběhli, snědli zbytek studeného skopového, jež jim dal na cestu starý Ibrahim, a ulehli mezi vysoká stébla. Dříve, než se na vysokém nebi rozzářily první hvězdy, už spali hlubokým spánkem unavených poutníků. Nebylo jim však přáno dospat do rána.

Nedlouho po půlnoci ticho vybuchlo ohlušujícím ržáním. Ozývalo se zdánlivě odevšad, hrozivé a matoucí, a země pod jejich zády se rozechvěla údery nesčíslných kopyt. Vyskočili, aby jako už tolikrát společně čelili nepříteli, meče v pravicích a záda k zádům. Dosud jej neviděli, ale neměli pochyb o tom, co je obklíčilo. Čtvernozí, ať už byli čímkoliv, je konečně vyslídili. Hluk v neproniknutelné temnotě se stupňoval, dokud je nesevřel pevným kruhem. pak se opět rozhostilo ticho a v něm zaplály pochodně.



Bytosti, jež je obestoupily, byly podivné. Nebyli to lidé a nebyla to ani zvířata. Krátký trup na dlouhých štíhlých nohách připomínal žirafu – kterou ovšem O'Donnellové neznali – hruď se však vepředu zdvihala a byla ukončena rukama a hlavou, jež působily takřka lidsky. Celé tělo pokrývala krátká, hustá srst, různě zbarvená u každého jedince, jen po páteři běžel pruh dlouhé hřívy, začínající na temeni hlavy a končící zhruba v půli hřbetu. Ocas ta stvoření měla dlouhý a střapcovitý jako koně. Bryon si okamžitě uvědomil, čí hlavu to spatřil v okně Ibrahimovy chýše, zatímco vzdělanějšímu Dianovi prolétly pamětí útržky starých legend a poznal, co vlastně vidí. Prastaré plemeno, pamatující lásóna a Hérakla, rod, jenž se do těchto ztracených končin uchýlil poté, co byl Lapithy a ostatními barbarskými kmeny vyhnán z žirných plání Skýthie: Kentaury.

„Cizinci! Co pohledáváte v naší stepi?" otázal se jeden z nich lehce zkomolenou arabštinou. Jeho krk obepínal zlatý obojek a nad kopyty se třpitily stříbrné ozdoby. Už od pohledu se zdál starší a důstojnější než většina ostatních, zjevně náčelník.

Dian O'Donnell, dříve než odpověděl, zarazil svůj meč hluboko do země. Syknutím současně upozornil Bryona, aby jej napodobil. Promluvil teprve tehdy, když i jeho zbraň vězela neškodně zabořená v měkké půdě.

„Nevím jak u vás, ale v naší domovině není zvykem hovořit s hosty se zbraní v ruce, a také považujeme za zdvořilost se napřed představit. Čekám."

Zdálo se, že kentauřího vůdce jeho smělost pobavila. Cosi řehtavě zaržál. Jeho druzi se hýkavě rozesmáli, nicméně ošklivé zubaté čepele jejich zbraní zmizely v pochvách a O'Donnellům se poněkud ulevilo. Okamžik prvotního napětí pominul.

„No dobře, cizinče. Já jsem Rryearax, a toto je můj lid. Ale otázka zůstává: kdo jste a co tu chcete?"

„Já se jmenuji Dian O'Donnell," uklonil se Dian, „a toto je můj bratranec a přítel Bryon O'Donnell. Hledáme někoho, kdo, jak nám bylo řečeno, žije v samém středu vašich pastvin."

„Kdo je ten někdo?" zeptal se starý kentaur příkře a jeho oči se zúžily.

„Právě ten, kterého myslíš, bělohřívý Rryearaxi. Tímúr Kara."

Čtvernozí výhružně zamručeli, když uslyšeli nenáviděné jméno. Rryearax zvednutou pravicí zjednal ticho.

„Proč jej hledáte? Pozval vás k sobě?" Kentaurův hlas byl nyní břitký jako ocel.

„Nikoliv," usmál se Dian. „Vyslal nás někdo, kdo usoudil, že Tímúr Kara už dlouho otravuje vzduch této ktásné země svou existencí. Jsme zde proto, abychom se pokusili zjednat nápravu. A podle toho, co jsem slyšel po cestě sem, se domnívám, že v zájmu nás všech bychom měli své síly za tímto bohulibým účelem spojit..."

V.

Iblísův Kel trčí z travnatých plání jako bolavý prst. Na mnoho mil daleko se proti obloze rýsuje temná masa čedičového štítu, charakteristický tvar, jenž mu dal

jméno. Obyvatelé stepi, dvounozí i čtvernozí, se mu odjakživa vyhýbali. Zvířata se jej stranila instinktivně a mezi lidmi panovala pověra, že ten, na koho padne stín Klu, už nikdy nebude šťasten. Kentauři tvrdili, že tráva v jeho okolí je hořká a přivolává zlé sny. Ať tak či onak, bylo to nedobré místo, kde se zdržoval pouze nečistý hmyz. A právě při úpatí Iblísova Klu zbudoval Tímúr Kara své sídlo.

Kentauři přivedli O'Donnelly od západu, proto, aby podvečerní slunce oslňovalo případné pozorovatele, a také proto, že na této straně se celé stádo mohlo snadněji skrýt v mělkých prohlubních, jež zde zvlnily jinak plochý kraj.

„Dál už musíte sami," řekl jim Rryearax. „Tímúr by nás mohl ucítit a do Kamenného domu se stejně nedostaneme. Jakmile padne tma, obklíčíme Kel, aby nikdo z jeho smečky nemohl uniknout, ale uvnitř bude všechno záviset jen na vás. Tumáte, vezměte si toto. Pověste si to kolem krku a v žádném případě to nesundávejte. Proti běsům, jež jsou Tímúrovými služebníky, by to měla být celkem spolehlivá ochrana." Podal bratrancům dva suché věnce.

„Co je to?" zeptal se Dian zvědavě.

„Divoký česnek z našich plání, sbíraný za novoluní."

„Kouzla," zavrčel Bryon pohrdavě. „Chlapa chrání meč, ne babské pověry..." Nicméně věnec přijal.

K budově dojeli bez potíží. Koně zanechali u úpatí jejích vysokých, ponurých zdí, neboť dovnitř se bylo možno dostat jedině po žebříku. Kentauři měli pravdu, do Kamenného domu se žádný kopytnatec nikdy vloudit nemohl. O'Donnellové vyšplhali po zdi nahoru na ochoz, aniž by je někdo zkusil zastavit či jim klást otázky. Dosud ani nikoho nespatřili, Tímúrova pevnost byla tichá a klidná jako zapomenutá hrobka. Bratranci z toho byli poněkud nesví, život je naučil nedůvěřovat příliš klidným místům.

Tvor, který je na ochozu přivítal, snad kdysi býval člověkem, to nedokázali posoudit. V každém případě vypadal nehezky. Podivně sražený a pokřivený, porostlý řídkou ryšavou srstí, ve zvrásněné tváři rudě žhnuly štěrbiny očí a z levého koutku slintajících úst trčel vzhůru zažloutlý kel. Gorilí paže prozrazovaly obrovskou sílu a jejich špalíkovité prsty drásaly podlahu ošklivými drápy.

„Co tu chcete?" vybafl na ně. „Nečekáme hosty."

„Neseme tvému pánu důležitou zprávu," řekl Dian mile. „Doveď nás k němu!"

Skřet se posměšně ušklíbl.

„Jak si pánové přejí. Následujte mě."

Tímúr je očekával v místnosti bez oken, osvětlené pouze čadivými plameny olejových svítilen. Jejich kalné odlesky se matně odrážely na cedrovém ostění a bizarních tvarech porfyrových soch.

„Co vás přivádí do mého domu, poutníci?" otázal se hlubokým chrčivým hlasem z výše svého trůnu. V šerém přítmí nerozeznávali jeho rysy, viděli jen temnou siluetu statné postavy.

„Náš pán, Abdul al-Ghúl, nás za tebou vyslal s ultimátem," oznámil Dian směle. „Vrať srdce z obsidiánu, Tímúre, vrať je, nebo poteče krev!"

„Mého srdce se vám zachtělo, poslové noci? Vaše si vezmu!" zařval pán Kamenného domu. S temným zavytím skočil mezi ně, obrovitá, polovlčí, pololidská příšera. Jen tak tak stačili uhnout před zuřivě cvakajícími čelistmi a tasit. Neboť první pohled na strašlivého Tímúra je skoro přimrazil na místě a druhý... Druhý zahnal statečné O'Donnelly na útěk.

Ne náhodou prchali každý jiným směrem. Jeho zvířatům podobní pomocníci jim vbíhali do cesty, ale lety zápasů získaná obratnost obou bratranců vyvážila přesilu. Čepele handžárů, na radu kentaurů potřené šťávou tajemné byliny Nehrei, pronikaly přehradou zubů a drápů a vyrývaly hluboké brázdy do srstnatých těl. Nic nebyla Tímúrovým služebníkům platna jejich síla ani ošklivé, ježaté zbraně. Jeden za druhým klesal na majolikové dlaždice a černá krev stvůr se rozlévala do kluzkých louží na podlahách křivolakých chodeb. Brzy se boj přenesl na terasu, kde se O'Donnellové opět setkali a – zdaleka ne poprvé v jejich rušném životě – tváří v tvář přesile chránili jeden druhému hřbet. Dlouho zvonily čepele nad okrajem ochozu, předlouho trvalo, než konečně utichly. Tehdy Bryon bujaře plácl svého bratrance po ramenou.

Stáli zde sami, poslední živí, dva vítězové přehlížející širokou hromadu mrtvých, jen vzdáleně člověku podobných těl. Radovali se ze života, tak jak to dokážou jedině děti a ti, kdo právě o vlas unikli smrti. A pak přišel zvrat.

S hromovým rachotem se rozvalila stěna Kamenného domu a před užaslými O'Donnelly stanul protivník ze všech nejstrašnější, Tímúr Kara, největší vlkodlak, o jakém kdy slyšel Východ i Západ. Dobře věděli, že není obrany proti jeho běloskvoucím tesákům a bezhlavé zuřivosti. Ani čarovná moc byliny Nehrei nemůže odolat tak nelidské síle. Srazili se ramenem k rameni a na samém krajíčku terasy s napřaženými handžáry čekali na rozhodný útok. Ne dlouho. Vlkodlak se přikrčil a skočil.

To byla chvíle, na kterou čekali, jejich poslední zoufalý plán. Nezdržujíce se pokusy o obranu odskočili do stran a mohutné šedé tělo Tímúra Kary neškodně prolétlo mezi nimi. Jeho zděšené vytí plnilo vzduch kolem Iblísova Klu, než je přetrhl tvrdý náraz na zdusanou zem pod úpatím pevnosti, A pak je vystřídalo vítězné ržání čekajících kentaurů.

VI.

Svítání narýsovalo daleko do stepi ostrý stín Klu. Pod ním se o zbytky pyšných valů Kamenného domu opírali O'Donnellové a znaveně přežvykovali ovesnou placku. Náhle na ztvrdlé půdě zadupala kopyta a vedle nich stanul šedohřívý Rryearax.

„Je dokonáno," pravil. „Už žádné zlo nenajde přístřeší v Kamenném domě a Tímúr Kara už nebude za nocí v pláních lovit můj lid. Chcete se jít podívat?"

Neměli sice žádnou zvláštní chuť někam ještě chodit, ale zvědavost zvítězila. Nechali se bez protestů odvést tam, kde mezi sporými stébly hořkých trav leželo

roztříštěné Tímúrovo tělo. Když je spatřili, Dian zaklel. Věčně zachmuřený Bryon jen stiskl rty.

To, co uviděli, nebyl hrůzu budící vlčí trup. Před nimi spočívalo nahé tělo tlustého muže, jehož oba znali. I kdyby nepoznali obličej, byly zde prsteny na tučných prstech. Nemohli se zmýlit.

„Vidíš to, co já?" otázal se Dian nevěřícně.

„Asi ano..."

„A rozumíš tomu?"

„O nic víc než ty," odtušil Bryon a strhl z krku mrtvého Abdula al-Ghúla řetízek s obsidiánovým srdcem. „Ale dali jsme slib, a ten musíme splnit. Doneseme tu cetku jeho dědicům."

VII.

Uplynuly dva měsíce. Dvojice zaprášených, rozedraných poutníků zvečera zabušila na bránu výstavného domu věhlasného kupce.

„Hledáme Mustafu ibn Abdula," řekli otrokovi, který jim otevřel. Zavedl je do hloubi domu, kde je v atriu očekával sám slavný kupec.

„Co mi přinášíte, neznámí muži? Zprávu dobrou či zlou?" zeptal se a příchozí si všimli, že jeho oči nejsou stejné. Levé zářilo nebeskou modří, pravé žhnulo rudým svitem pekla. Obě barvy pak byly stejně nepravděpodobné u syna Východu.

„Nejsme si jisti, ó Mustafo, jak přijmeš to, co ti neseme," pravil Dian O'Donnell vážně. „Avšak podle přání tvého zesnulého otce ti máme předat tento amulet."

Kupec převzal obsidiánové srdce s patrným pohnutím.

„Tak jste to přece dokázali," zašeptal. „Porazili jste toho, jenž se nazýval Tímúr Kara..."

„Ano, splnili jsme úkol, který nám uložil tvůj otec," přisvědčil Dian. „Ovšem pak jsme zjistili..."

„Já vím," přerušil jej Mustafa. „A dlužím vám vysvětlení. Následujte mne."

Provedl je přes několik komor, zaplněných pytli, džbány a bednami se zbožím, do obytného křídla. Zastavili se v malém pokojíku, kde se zahalená chůva skláněla nad slonovinou vykládanou kolébkou.

„Pohleďte, udatní muži. Pohleďte na hanbu našeho rodu," pokynul jim kupec. Dítě v kolébce leželo nahé, ale zima mu zaručeně nebyla. Celé jeho tělíčko pokrývala hustá černošedá srst.

„A sakra," zabručel Bryon, překvapením upadaje do své mateřštiny.

„Ba právě," přikývl Mustafa, jenž sice nerozuměl, ale smysl pochopil. „Můj otec byl tvrdý muž, ale když se Alí narodil, zalekl se sám sebe. Proto vyhledal vás dva."

„Jakou to má souvislost?"

„Nu, otec zamlada býval odvážným bojovníkem pod praporem chalífovým. Jenže časem zjistil, že hrdinství a odvaha člověku vynáší krom slávy pouze jizvy a rozhod-

ně nezabezpečí klidné, majetné stáří. Pak se seznámil s čarodějem z afghánských hor a ten mu ukázal cestu k moci. Ovšem za všechno se platí. Otec po tři týdny v každém měsíci přestal být člověkem. Jen několik dní kolem novoluní zůstával Abdulem al-Ghúlem, ve zbývajícím čase žil jako vlkodlak v kentauřích pláních a šířil kolem sebe hrůzu a strach. Ve své lidské podobě budoval temnými cestami své postavení a rodinný majetek. Časem se i oženil a potom jsem přišel na svět já..."

Kupec na několik okamžiků zmlkl, snad aby srovnal svá další slova.

„Tehdy otec pochopil, že nevydal Tmě jen sebe, ale i své potomky. U mne sice jen oči prozrazují příslušnost k nelidským bytostem, můj život byl – a stále je – životem člověka. Otec doufal, že tím všechno skončí, že nikdo z našeho rodu už nebude postižen víc. Narození malého Alího ukázalo, jak hluboce se mýlil. Vlčí kletba bude v každé generaci silnější, tak pravil moudrý derviš, jehož se zeptal na radu. Jedině zničením obsidiánového srdce je možno ji zlomit... Jenže srdce chránil Tímúr Kara. Pochopte, otcovy dvě tváře nebyly úplně stejným tvorem. Jako Abdul al-Ghúl byl ochoten obětovat vše, i sám sebe, jen aby zachránil svůj rod. Ale jeho vlčí část nebrala ohled na nic a na nikoho. Tímúr by se amuletu dobrovolně nevzdal."

„Rozumím. A proto musel Abdul poslat na Tímúra nás dva. Vyslal bojovníky, kteří měli jediný úkol: zničit jeho samého..." Dien v duchu smekl před odvahou, jaká musela být skryta za takovým záměrem.

„Ano, právě tak to bylo," potvrdil Mustafa ibn Abdul. „A zbývá vykonat to poslední."

Uchopil obsidiánové srdce do silných prstů a rázně je zlomil. Tlaková vlna nehlučného výbuchu odhodila oba O'Donnely ke stěně. Dítě v kolébce se rozeřvalo a svíjelo se v křečích, přičemž na všechny strany odletovaly chumáče drsné srsti. Kupec se zhroutil na podlahu s pěstmi přitištěnými na očích.

Pak nastalo ticho. Dítě, růžový, baculatý kojenec, leželo v kolébce a lapalo po dechu, Mustafa ležel na podlaze a tiše vzlykal. Z prázdných očních důlků mu kanuly krvavé krůpěje.

„Za všechno se platí," pravil smířeně, když se vzchopil. „Alí je v pořádku?"

„Ano. Kletba pominula," sdělil mu Dian.

„Odveďte mne zpět do atria, prosím. Můj sluha vám vydá nový oděv a já se s vámi vyrovnám za vaše služby, ač se obávám, že je penězi není možno zaplatit. Místa na lodi máte zajištěna stále. Budete mít nějaké zvláštní přání, které bych vám mohl splnit?"

Dian O'Donnell, jenž si neuvědomil, že je jejich hostitel už nemůže vidět, zavrtěl hlavou. Ne tak Bryon.

„Já ano," řekl. „Rád bych si ponechal tenhle handžár. Meč je chlapův hlavní šperk, tak co si přát víc?"

ilustrace Michal Bretšnajdr

Z hlubin času

Po Kalevale

1. část

Tomáš Prokůpek

Když roku 1835 vyšlo první a roku 1849 druhé, rozšířené vydání Kalevaly, nezůstalo ve světě bez odezvy. Finský epos zapůsobil jako inspirace pro řadu podobných děl. Zde bude věnováno místo třem nejdůležitějším následovníkům Kalevaly.

ESTONSKÝ EPOS KALEVIPOEG

Nejrychlejší reakci Kalevala zákonitě vyvolala v sousedním, jazykově spřízněném Estonsku. Jeho obyvatelé neměli nikdy právě na růžích ustláno – v 11. století obsadila jihovýchodní část Estonska Kyjevská Rus, od 13. století většinu území ovládal Řád německých rytířů, v 18. století se vrátili ruští dobyvatelé a po krátkém období samostatnosti mezi I. a II. světovou válkou bylo Estonsko proti své vůli začleněno do Sovětského svazu, kam náleželo až do jeho rozpadu. Není se tedy co divit, že zde v 19. století proběhl proces blízký našemu národnímu obrození. Jeden z jeho čelních představitelů, Friedrich Robert Faehlmann (1799–1851), přišel s myšlenkou vytvořit („zrekonstruovat") na základě nasbíraného etnografického materiálu epos o estonském hrdinovi Kalevipoegovi. Po Faehlmannově předčasné smrti navázal na jeho započatou práci Friedrich Reinhold Kreutzwald (1803–1882).

OBSAH EPOSU KALEVIPOEG

1. a 2. zpěv

Na hradě ležícím v dalekých severních končinách žili tři bratři, obři-bohatýři, vnukové hromovládce Taara. Jednoho dne opustili rodné sídlo a vyrazili do světa – první z nich se vydal do Ruska, druhý zamířil do Norska a třetí, Kalev, odletěl na půlnočním orlu do Estonska, aby se stal jeho prvním vládcem. V tom čase nalezla mladá vdova z Läänska na pastvině tetřeví vejce. Odnesla je domů a tam se z něj vyklubala líbezná Linda. Její krása byla tak oslnivá, že se o ní ucházel Měsíc i Slunce, ale dívka je navzdory jejich milostnému žáru chladně odmítla. Štěstí pak u ní zkoušelo ještě mnoho dalších mužů, leč Linda zůstala neoblomná až do chvíle, kdy poznala Kalevu. S ním odešla ráda do jeho sídla a stala se jeho manželkou. Spolu pak dlouho šťastně žili a Linda svému muži dala dva silné, zdravé syny.

Když už byl Kalev starý a cítil, že se blíží jeho poslední hodina, předpověděl své choti, že po jeho smrti povije třetího syna, který se stane proslulým hrdinou. Po Kalevově smrti navršila Linda nad jeho tělem tak velikou mohylu, že ji pozdější obyvatelé Estonska považovali za horu a pojmenovali ji Toompää. Když Linda posléze porodila, dala svému synovi jméno Kalevipoeg, což znamená Kalevův syn. Od počátku bylo zřejmé, že z hocha vyroste pravý junák:

Nejzdatnější z Kalevovců,
Lindin utěšitel v strastech,
den-li jeden pásl stádo,
nazítří již pluhem vládl,
mohutněl jak v háji doubec,
sliboval, že do písmene
osvědčí se na něm věštba,
byl čím dál tím srdnatější,
sil mu denně přibývalo.

I jeho dětské hry tomu odpovídaly, takže pro svou zábavou odpaloval kyjem velké balvany, které se dodnes povalují po celém Estonsku. Zároveň se však už od útlého věku projevovala jeho zbrklost a prchlivost, jež mu v budoucnu měly přivodit mnohé obtíže.

3. až 6. zpěv

Jednou se všichni tři Kalevovi synové vydali na lov, zatímco jejich matka doma sama chystala jídlo. Toho využil *„finský čárce větrovědmý“* Tuuslar, který se po Kalevově smrti snažil získat Lindinu přízeň, a unesl ji. Sami bohové se rozzlobili a Taar zasáhl čaroděje bleskem, až jej téměř připravil o život. Aby už nikdy nemohl Lindu unést (a to doslova), proměnil ji Taar ve veliký balvan, který zůstal na hoře

Iru. Po návratu domů Kalevovci svou matku marně hledali. Starší dva šli spát, neboť věřili, že se jim ve snu zjeví, kam se jejich matka poděla. Nejmladší syn se však ihned vydal k otcově hrobu, aby mu Kalev poradil, kde hledat. Když zjistil, že ani mrtvý otec o matce neví, rozhodl se pátrat na vlastní pěst.

Kalevipoeg měl podezření, že ve zmizení jeho matky má prsty Tuuslar, a tak skočil do Finského zálivu a plaval k severu. Cestou narazil na ostrov Tütarsaar a na chvíli se na něj vysoukal, aby si odpočinul. Náhle zaslechl dívčí zpěv oplakávající milého, jenž zmizel kdesi v daleké cizině. Kalevipoeg se ji jal utěšovat a činil tak natolik úspěšně, že dívka Saarepiiga na svého milého dočista zapomněla a nechala se nejmladším Kalevovcem svést. Dívčini pěstouni zaslechli její výkřiky, rychle přiběhli a přinutili Kalevipoega, aby jim prozradil svůj původ. To Saarepiigu zasáhlo, protože byla rovněž Kalevovou dcerou, a raději skočila ze strmého břehu do moře, než by žila s takovým pomyšlením. Kalevipoeg se vrhnul za ní, ale potápěl se do temných hlubin marně, dívka se už neobjevila. Proto nakonec pokračoval v plavbě do Finska.

Když konečně stanul na finském břehu, vystoupil na nejbližší vrch a odtud spatřil čarodějův dvorec. Na pastvině vyrval nejmohutnější dub, olámal z něj větve a vzal jej s sebou jako kyj. Když ho spatřil Tuuslar, strašně se vyděsil, chvatně vytáhl ze záňadří hrst pírek a proměnil je v bojovníky. Kalevipoeg je však bez zaváhání kyjem pobil. Čaroděj viděl, že jde do tuhého, a tak se ke všemu přiznal. Kam zmizela Linda, však nevěděl. Kalevipoeg mu odmítl uvěřit, v záchvatu vzteku ho zabil dubovým kyjem a pak prosmýčil celé stavení, leč bez jakéhokoli výsledku. Když mu trochu vychladla hlava, zalitoval svého unáhleného činu, protože propásl jedinou možnost, jak o své matce něco zjistit.

Pak se vydal k proslulému finskému kováři, který kul nejlepší zbraně na celém severu. Kovář nabízel Kalevipoegovi nejrůznější meče, ale žádný při zkoušce neobstál. Nakonec vytáhl nádherný meč, jenž si kdysi objednal starý Kalev, ale jehož dokončení se už nedočekal:

Sedm let se s třemi syny
mořil mistr nad tím mečem,
koval jej a upravoval,
uhladit jej hleděl vzorně,
naostřit co nejbřitčeji,
protáhnout jej, jak jen možno,
ze sedmera druhů plechu
svářel umně jeho čepel.

Hrdina byl nadšen a kovář na oslavu úspěšného obchodu uspořádal hodokvas. Když už byli všichni notně zmámeni pivem, začal se Kalevipoeg holedbat, jak svedl

pannu na ostrově Tütarsaar. Nejstarší kovářův syn jej za to ostře odsoudil, došlo k hádce, která vyústila ve rvačku, a opilý Kalevipoeg při ní usekl novým mečem kovářovu synu hlavu. Kovář jej za to proklel a předpověděl mu smrt vlastním mečem.

7. až 12. zpěv:

Kalevipoeg se vrátil domů a bratři jej nadšeně vítali, protože už jej měli za mrtvého. Poté se dohodli, že mezi sebou musí vybrat nového vládce Estonska. Při měření sil v hodu kamenem zvítězil nejmladší Kalevovec, a tak se ujal vlády. A brzy dostal příležitost dokázat, zda je této úlohy hoden. Do jeho země se totiž donesla varovná zpráva, že se přes moře blíží vojsko železných mužů (německých křižáků). Nejmladší Kalevovec se rozhodl, že musí postavit pevné město, aby se jeho lid měl kam ukrýt, a tak se vydal do Ruska pro dřevo na jeho výstavbu. Když se s obrovskou hromadou prken na rameni vracel domů, číhal na něj u jezera Peipsi vodní běs Sorts. Jakmile hrdina vstoupil do jezera, aby je přebrodil, rozpoutal Sorts strašlivé vlnobití. Kalevipoega tím ovšem pouze rozesmál:

„Hleďme ji, tu kalužinku,
břich by pocákat mi chtěla,
co si to jen mrško troufáš,
dostříknout mi na ohanbí!“

Nicméně pouť přes jezero ho unavila, a tak si na chvíli lehl do trávy, aby si odpočinul. Toho využil běs a ukradl mu meč. Pelášil s ním pryč, ale když přeskakoval řeku Kääpu, zbraň se mu vyškubla a spadla do říční zátočiny. Jakmile se Kalevipoeg probudil, začal svůj meč volat. Ten se mu z tůně ozval a povyprávěl mu, jak se tam ocitl. Hrdina se ale do jeho vyzvednutí kvůli kletbě nijak nehrnul, a proto mu přikázal, aby byl k ruce každému dobrému člověku, ale tomu, kdo jej sem donesl, uťal obě nohy. Díky kovářovu prokletí se však přeřekl, vyřkl zaklínadlo špatně a nevědomky tak přiblížil svůj konec.

Potom vzal Kalevipoeg svůj náklad znovu na rameno a pokračoval v cestě. Náhle jej napadli další tři běsové. Hrdina neměl žádnou zbraň, a tak se bránil prkny. Ta se ale v souboji lehce lámala a valem jich ubývalo. Útočníci dotírali stále hůř a Kalevipoeg už se dostával do úzkých, když mu něčí tenký hlásek poradil, aby prkny netloukl naplocho, ale hranou – aby se přestala lámat. Po této radě hrdina běsy snadno zahnal

na útěk. Když se hrdina sháněl po dárci dobré rady, ukázalo se, že mu pomohl ježek. V těch dobách býval ježek ještě holý a úplně bezbranný, proto mu hrdina utrhl kus své bodlinaté kazajky. Tak si ježek pro sebe i své potomky vysloužil svůj pověstný pichlavý kožich.

Na další cestě nečekaně objevil vstup do chodby vedoucí kamsi do hlubin.

13. až 15. zpěv:

Kalevipoeg dlouho sestupoval temnou slují, až došel k veliké bráně. Zpoza ní se ozýval teskný zpěv tří dívek toužících po domově. Hrdina nemeškal a vrata rozrazil. Panny mu prozradily, že sestoupil do říše Sarvika-Rohatce, který je zde vězní. Sarvik právě pobýval mimo své sídlo, ale hrdina dívkám slíbil, že se s ním vypořádá a pak je vyvede ven. Rohatcův návrat nebylo možno přeslechnout:

Jako by se koní stádo
hnalo po kamenném mostě,
železný jak vůz by těžký
po měděné půdě hrčel,
jak by pod údery hromu
zachvíval se povrch země,
tak teď kroky Sarvikovy
roztřásaly vůkol klenbu.

Když Rohatec viděl, že má návštěvu, rozmarně začal Kalevipoegovi předvádět svou podzemní říši. Tak se hrdinovým zrakům naskytla podívaná na neskutečné množství pokladů, ale také na strašlivé utrpení otroků, kteří je museli dolovat ze země. Kalevipoeg vzplál spravedlivým hněvem a pustil se se Sarvikem do křížku. Dlouho se zdálo, že jsou naprosto vyrovnanými soupeři, ale pak se hrdinovi podařilo zvednout Rohatce nad hlavu a zarazit ho po pás do země. Než ho ale stačil spoutat, proměnil se Sarvik v modrý dým, a tak se mu podařilo uprchnout. Potom Kalevipoeg propustil všechny otroky, nabral pokladů, kolik unesl, a vrátil se s dívkami na zemský povrch. Zde vzal odložený náklad prken a už bez dalších příhod doputoval domů.

16. až 20. zpěv:

Z přinesených prken postavil Kalevipoeg na úpatí otcovy mohyly pevné město, které bylo pojmenováno Tallinn. Tím zabezpečil svůj lid před vpádem cizáků a nyní zatoužil užít si trochu dobrodružství. Proto se rozhodl pro výpravu na konec světa. Nechal si postavit nádhernou loď Lennuk (Letoun) a vyrazil na sever. Mořské proudy ho zanesly až do země obrů ležící poblíž Laponska. Hrdinovi se tak nepodařilo dosáhnout vytčeného cíle a navíc ztratil cestu zpátky. Naštěstí mu pomohl

moudrý stařec Varrak, jenž mu půjčil Knihu vědění. S její pomocí Kalevipoeg šťastně dorazil domů.

Právě včas, protože železní muži zrovna vtrhli do země. Hrdina stanul v čele estonského vojska a došlo ke krvavé řeži u Assamally. Kalevipoeg šel svým mužům příkladem:

Tříštil údy nepřátelům,
stehna probodával po stech,
drtil celé spousty paží,
obratlů snad na tisíce,
deset tisíc žeber rozťal.

Především díky jeho nadlidské síle a statečnosti byli vetřelci na hlavu poraženi a temná hrozba visící nad Estonskem načas pominula.

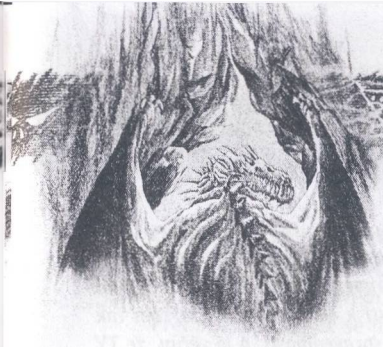
Poté Kalevipoeg naznal, že je nejvyšší čas s konečnou platností zúčtovat se Sarvikem. Sestoupil znovu do pekel a podruhé podstoupil souboj s Rohatcem. Jejich střetnutí bylo mnohem úmornější a hrdina už už umdléval, přesto se mu nakonec podařilo Sarvika zdolat. Svázal jej svým opaskem a pak jej zakul do želez. Radost nejmladšího Kalevovce však netrvala dlouho. Na Estonsko se začala valit jedna vlna nepřátel za druhou a hrdina musel podstupovat nové a nové bitvy. Jeho vojsko sice stále vítězilo, ale Kalevipoeg se začal cítit nesmírně unavený. Vydal se proto do lesů, aby tam nabral nové síly. Železní muži na něj nastražili léčku, ale on je všechny bez potíží pobil. Potom ho však jeho kroky zavedly k řece Kääpě a jeho osud byl zpečetěn:

Působením kruté kletby
meč, ten zkázonosný nástroj,
v stehna zajel bohatýru,
obě usekl mu nohy,
přeťal mu je v nadkolení

Kalevipoeg statečně bojoval i se svou smrtí, leč nakonec bez pomoci vykrvácel. Taar jej potom určil strážcem nad spoutaným Sarvikem, aby už nikdy nemohl uprchnout.

Bez pomoci nejmladšího Kalevovce Estonsko brzy náporu železných mužů podlehlo, avšak podle věštby se Kalevipoeg jednou, až bude nejhůř, vrátí, vyvede svůj lid z otroctví a v Estonsku znovu nastane věk štěstí a radosti.

pokračování příště
ilustrace G. Mootse



Jeskyně

Carragen

Martin Matoška

Toto dobrodružství je určeno pro postavy na nižších (2. až 4.) úrovních, nejlépe pro ty, které právě postupovaly na vyšší úrovně. Odehrává se uprostřed léta ve starobylém městě Carragenu, pod nímž se nachází rozsáhlá kanalizace (o níž postavy zpočátku vědět nemusí).

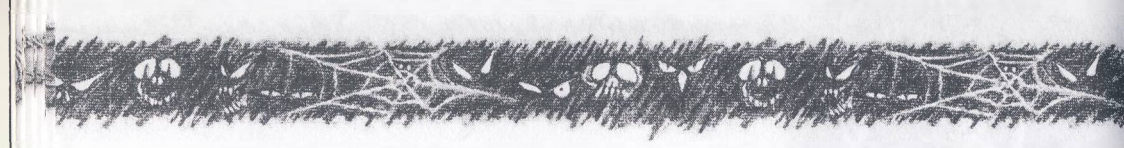
Texty psané kurzívou jsou určeny hráčům, standardní text výhradně pro PJ. Před začátkem dobrodružství by si měl PJ důkladně prostudovat celý text.

Motivace družiny

Níže uvedené informace by měli hráči dostat odděleně před začátkem hry. (Je-li v družině více postav stejného povolání, měla by dané informace získat pouze jedna z nich.)

Zloděj při postupu

Když byl tvůj výcvik u konce, přistoupil k tobě jeden z Mistrů a povídá: „Zaslechl jsem, že hledáš nějakou práci. Možná bych o něčem věděl. Ve městě Carragenu se objevil tajemný lupič, které dělá starosti tamnímu Zlodějskému cechu. Bývalo to takové poklidné město, ale teď se to tam kvůli němu jenom rojí vojáky a „poctivý" lupič, aby měl strach vyjít na ulici. Proslýchá se, že by za tím mohl být nějaký kouzelník, který využívá neviditelnosti a fušuje nám do řemesla. Na jeho dopadení byla už prý vypsaná odměna. A myslím, že i Zlodějský cech by ti byl vděčný. Jsi mladý, ale zdáš se obratný a chytrý. Možná uspěješ tam, kde zkušenější selhali."



Kouzelník při postupu

Když sis balil své věci a chystal se opustit školu, ozvalo se zaklepání a do tvé komůrky vstoupil jeden z Mistrů: „Měl bych pro tebe jistý úkol, pokud ovšem máš zájmem. Slyšel jsem zvěsti, že ve městě Carragenu se objevil kouzelník, který zneužívá svých znalostí k nekalé činnosti a kazí tak pověst celému kouzelnickému spolku. Jestliže se ti podaří předat jej spravedlnosti, a já věřím, že TY to dokážeš, rád tě osobně přijmu do učení (z čehož mohou plynout rozličné výhody) *a příští výuku budeš mít u mě zdarma.“*

Válečník

Mohl by se cestou seznámit s jedním mužem. Ten mu bude vyprávět o slavném bojovníku Monfeldovi, který se stal (před několika sty lety) členem svatého Bronteova řádu a je pohřben mezi jeho významnými představiteli někde v podzemí města Carragenu. Monfeld prý vlastnil kouzelnou dýku s emblémem netopýra. Muž, který o něm válečníkovi vypráví, by tu dýku rád získal, ale momentálně mu naléhavé záležitosti nedovolí se do města vypravit. Nabídne tedy válečníkovi odměnu, pokud mu dýku přinese.

Kdokoliv

Nějaký čas ses bezcílně potloukal krajem, vysedával po hostincích a utrácel pracně nabyté peníze z minulého dobrodružství. Když se přiblížil den, na nějž si vaše družina domluvila další setkání, vydal ses na dohodnuté místo. Na noc ses zastavil v zájezdním hostinci.

Bylo tam veselo, neboť se v hostinci zastavila skupina potulných kejklířů a hudebníků. Jeden z nich, urostlý mladík s loutnou, přednesl po večeři Chvalozpěv na Carragen. Když jsi jej poslouchal, zatoužil jsi se do toho města podívat a rozhodl ses, že se pokusíš přesvědčit ostatní, aby vaše příští cesta vedla právě tam.

Jak se již brzy ukáže, Chvalozpěv značně přeháněl.

Carragen je jedno z měst,
kam tvé kroky musí vést,
chceš-li poznat, co je svět,
chceš-li divy uvidět.

V městě tom se cesty kříží,
ať si kdo chce, kam chce míří,
v Carragenu nakonec,
skončí, to je jistá věc.

Carragenští lidé jsou,
z těch co vždycky zůstanou
ušlechtilí, vstřícní, milí.
Můj obdiv si zasloužili.

Ženy krásné v městě žijí,
prádlo perou, šaty šijí,
jejich úsměv to je lék,
hojí rány, krátí věk.

Tam žijí lidé v blahobytu,
po němž touží v duše skrytu
každý – velký, malý, prostřední,
ať první je či poslední.

Víno, tabák, krásné ženy,
měšec zlatem obtížený,
co více si chcete přát?
Věčný život? Leda snad.

Krámy plné zboží jsou,
všichni si své vyberou.
Nic tam není pouhý sen,
vše nabízí Carragen.

Neváhejte, nečekejte,
na cestu se rychle dejte,
až to všechno uvidíte,
sami nejlíp posoudíte.

Dobrodruzi se nejspíš setkají v některém hostinci, nebo kdekoliv, kde si před rozchodem do škol smluvili setkání. Tam by se postavy, které mají nějakou motivaci jít do Carragenu, měly pokusit přesvědčit své společníky o účelnosti této cesty.

Předpokládá se, že se jim to nakonec podaří a celá družina se vydá na cestu.

Vstup do děje

Po dlouhé cestě jste dorazili k branám Carragenu, jednoho ze starobylých měst království, ležícího na křižovatce obchodních cest.

U městské brány stojí dva strážní v kroužkové zbroji. V rukou svírají dlouhé píky. Slunce se odráží od jejich nablýskaných přilbic. U pasu mají zavěšeny krátké meče. Jejich vousaté obličeje jsou zachmuřené a jejich oči vás pozorně, s jistou dávkou podezřívavosti sledují.

Když jste přišli blíž, strážní se na sebe tázavě podívali. Jeden z nich udělal odmítavé gesto, obrátil se k vám a pousmál se. Pak vás oslovil: „Vidím, že máte namířeno do města. Chceme vás jen varovat, abyste si dávali bedlivý pozor na své věci. Ve městě řádí nějaký tajemný zloděj. Už brzy ho jistě budeme mít pod zámkem, ale do té doby buďte co nejopatrnější. A kdybyste zahlédli někoho podezřelého, s důvěrou se obraťte na městskou stráž."

(Co se podrobností týká, mohou jim strážní říci jen tolik, že již mnoho návštěvníků města bylo okradeno ve svých pokojích. Kradlo se i dřív, ale nikdy ne tak mnoho.)

Pak vám strážní popřáli šťastný pobyt ve městě a rozloučili se s vámi.

Ve městě jste na ulicích potkali několik dvoučlenných hlídek s píkami, které vám sotva věnují krátký pohled. Dorazili jste až na Radniční náměstí ve středu města (nepřicházejí-li postavy ze severu, je možno začít na **Exekučním náměstí** nebo na **Tržnici**). *Jste už poněkud unaveni dlouhou cestou – není divu, vždyť jste od rána byli na nohou, a tak je čas porozhlédnout se po nějakém vhodném hostinci na noc.*

Carragen

To, jakou cestu dobrodruzi zvolí (zda se budou jen tak potloukat po městě, nabídnou své služby starostovi, vběhnou do temných uliček, ...), záleží jen na nich. PJ by měl ale dohlédnout na to, aby po „přefiltrování" získaných (mnohdy protichůdných) informací, byli schopni poznat, že skutečným zlodějem není člověk (ani neviditelný kouzelník, ani obratný zloděj), jak se domnívá naprostá většina obyvatel města, ale pták. Pak by už mohli nastražit vhodnou léčku dle vlastní úvahy k jeho dopadení. Na několika místech se také mohou doslechnout o muži s černým vousem a zelenýma očima. Tyto informace by jim mohly pomoci vypátrat krysodlaka Stoxima (kterého mohou mylně považovat za hlavního viníka krádeží).

Městské vyhlášky

Na každé křižovatce ulic je vylepena nějaká (hod 1k6) vyhláška. Narazit se na ně dá i na dveřích některých krámků na hlavních ulicích (nápadnost 40%).

1. *„Starosta nabízí 150 zl tomu, kdo dopadne a na radnici přivede zloděje, přezdívaného Neviditelný, který už několik týdnů sužuje město.* (Bez podpisu.)"

2. *„Každý, kdo odevzdá na radnici krysí ocas, obdrží odměnu 2 md.* (Podepsán starosta Lunedic.)"

3. *„Přísně se zakazuje vyhazovat odpadky z okna na ulici.* (Podepsán 1. radní Farel.)"

4. *„Kdo podá informace o sídle či plánech tzv. Zlodějského cechu, bude odměněn 5–200 zl podle závažnosti informace.* (Podepsán kapitán Aralin.)"

5. *„Každý, kdo bude přichycen při krádeži, nebo mu bude jinak prokázáno, že se dopustil tohoto zločinu, bude veřejně vymrskán z města. Jestliže navíc nebude schopen odčinit a uhradit způsobenou škodu a soudní výdaje, bude mu useknuta pravá ruka.* (Podepsán starosta Lunedic.)"

6. Vyhláška je stržena. Na zdi je jen odtržený rožek pergamenu.

Hostince – ve městě je jich několik, a to v různých cenových kategoriích

1. **Hostinec U pečené husy** – poměrně draho, ale útulno. Vyhledáván bohatými kupci a šlechtici na cestách. Nachází se v Kupecké ulici u tržnice.

2. **Putyka U smradlavého tchoře** – je zde celkem hlučno, ceny nízké, schází se zde ta nejhorší sebranka. Ideální místečko na černé obchody. Potřebujete si najmout pár všeho schopných pobudů? Potřebujete prodat kradené šperky? Sháníte zakázané zboží? Hledáte kontakty s podsvětím? Není problém. Nachází se v ulici Krvavá. Mohou (pradĕpodobnost 20%) zde narazit na pobudu, který se jim pokusí prodat kradený šperk.

V putyce je spousta rváčů hledajících sebemenší záminku ke rvačce. Je tam i několik drobných zlodějíčků, kteří se pokusí tiše zmizet, jakmile vejde někdo, kdo by mohl být od městské stráže.

Nedá se zde sehnat nocleh.

3. **Hostinec U zlomeného meče** – jako dělaný pro dobrodruhy. Základní informace o městě jsou zahrnuty v ceně. Schází se tam dobrodruzi na cestách. Nachází se na Radničním náměstí. Občasná hlasitější výměna názorů není vyloučena.

4. **Hostinec U zvonu** – nachází se v Chrámové ulici. Poměrně klidný a nepříliš známý. Navštěvován obyvateli města.

Radnice

Vysoká bílá budova s malou věžičkou. Nad vchodem má znak města a „zlatým" písmem napsáno „Carragenská radnice". Od časného rána až do pozdního včera zde lze zastihnout městského písaře. Také zde mohou narazit na některého ze 4 radních nebo starostu. Na vchodu do radnice je přibita vyhláška č. 1. (Vypsaná odměna do večera vzroste a bude přepsána na 200 zl).

Pokud zabuší na dveře, přijde jim otevřít (v závislosti na denní či noční době) městský písař (viz **Osoby** – Lannion), nebo sluha, který je k němu přivede. Písař vyřizuje běžné žádosti a záležitosti, kterými se nemusí zabývat starosta či městská rada.

Písař je starý, pobledlý elf s unavenýma očima. Oděný je v černém hávu. Má poněkud křaplavý hlas. Zavede je dovnitř do své pracovny, kde je velký stůl, na něm městská kronika, kalamář a husí brk. Je tam také spousta knih uložených v policích. Písař je ochoten jim odpovědět na všechny jejich otázky (pochopitelně pouze pokud zná odpověď).

Budou-li chtít mluvit se starostou (popř. některým radním), bude chtít znát důvod jejich příchodu, ale pak je uvede dovnitř. (Možná budou muset čekat 1-6 směn či hodin, než starosta dokončí svou práci a najde si na ně čas)

Radniční náměstí

Uprostřed náměstí stojí kamenná kašna s chrličem. Spousta lidí spěchá přes náměstí všemi směry. Ve vzduchu poletují či po náměstí cupitají holubi. Je jich tu spousta. Je 20% šance, že si některá z postav bude muset hodit proti pasti Obr ~ 6 ~ nic / plkanec. Holubi jsou poměrně plaší (Každou chvíli po nich někdo něčím hází nebo střílí.)

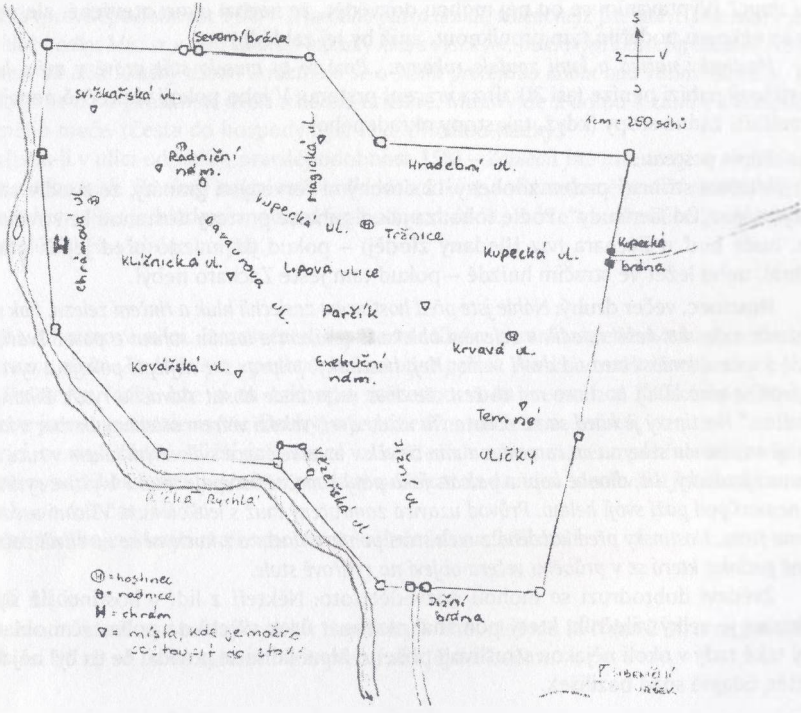
Náměstí dominuje vysoká bílá budova s malou věžičkou. (Radnice).

Je zde jeden hostinec a jeho jméno „U zlomeného meče" zní vašemu sluchu dobrodruhů celkem dobře.

Jednou na náměstí:

Všímáte si, jak se holubi najednou s křikem rozlétli do všech stran. Z oblohy se totiž jako blesk snesl jestřáb a jednoho holuba uchvátil do svých pařátů. Zatímco se ostatní holubi zděšeně rozlétají do všech stran, jestřáb se svou kořistí se vznesl do vzduchu a zamířil někam na severozápad. (Jestřáb patří druidovi Berekovi žijícímu na severozápadě. Na radnici o něm vědí a jsou rádi, že snižuje počet holubů ve městě).

(Od holubů by se později mohl hraničář s použitím kouzla a vhodných otázek dozvědět, že zahlédli straku v blízkosti „špinavých ulic na druhé straně města" – čímž jsou myšleny Temné uličky)



Exekuční náměstí

Uprostřed stojí pranýř, kde jsou občas trestáni různí provinilci. (Hrdelní soudy jsou pak zpravidla vykonávány na Šibeničním vršku, nedaleko od města.) V jednom z krámků, které lemují náměstí, je možno si za 5 st koupit kousek provazu z oběšence, který by dle místních pověstí měl nositeli přinášet štěstí. Kolik je však na řečech pravdy, nechť posoudí PJ.

Hostinec U zlomeného meče (či U pečené husy), kde se dobrodruzi zastaví na noc

Když vcházíte do hostince, všichni se po vás ohlédnou, ale pak se zase vrátí ke svým pohárům a zábava běží v klidu dál. (50% – *Všímáte si, jak jsou někteří z návštěvníků hostince poněkud neklidní a neustále se rozhlížejí kolem a jednou rukou si kontrolují, zda jim ještě visí měšec u pasu*).

Po chvíli (To už dobrodruzi nejspíš sedí u večeře):

Náhle se rozlétly dveře vedoucí na schodiště k pokojům. Dovnitř vpadl muž vyššího vzrůstu a černých vlasů, brunátný ve tváři. „Zloději. Okradli mě," vykřikl. Hostincem proběhl šum pobouření. Hostinský rychle přiskočil k muži a nabídl mu něco ostřejšího na uklidněnou. Kolem muže se shromáždila spousta zvědavců, kteří touží vyzvědět, co se vlastně stalo. Muž vypráví: „Stál jsem právě u okna, když jsem na ulici uviděl jednoho známého. Zavolal jsem na něj a rychle seběhl dolů. Pokoj jsem narychlo zamknul a klíč si vzal sebou. Celou dobu jsme stáli před hostincem. Když jsem se ale vrátil, zjistil jsem, že prsten, který jsem nechal ležet na stolku, je pryč. Zmizel a není po něm ani stopy." (Vyptáváním se od něj mohou dozvědět, že nechal okno otevřené, ale nevěří, že by se někomu podařilo tam proniknout, aniž by jej zahlédl.)

Hostinský naříká a lomí zoufale rukama: „Proč se to muselo stát právě v mém hostinci?" Postižený nabízí peníze (asi 30 zl) za vrácení prstenu. V jeho pokoji skutečně nenajdou (ani hraničáři) žádné stopy (když, tak stopy okradeného).

Popis prstenu:

Masivní stříbrný prsten zdobený 12 drobnými červenými granáty, ze spodní strany byl vyryt nápis „Od Gertrudy". Podle toho, za jak dlouho se postavy dostanou ke stračímu hnízdu, bude buď u Zachara (viz **Hledaný zloděj**) – pokud již hnízdo před jejich příchodem vybral, nebo ležet ve stračím hnízdě – pokud tam ještě Zacharo nebyl.

Hostinec, večer druhý: *Náhle jste před hostincem zaslechli hluk a řinčení železa. Pak se rozlétly dveře a dovnitř vešel mladík v zeleném obleku, s tesákem a lesním rohem u pasu. Tváří se velmi hrdě a sebevědomě. Hned od dveří volá: „Hej, hostinský, připrav své nejlepší pokoje a vyval soudek nejlepšího vína. Tvůj hostinec má tu čest, že dnes večer bude hostit slavného rytíře Biharia a jeho družinu." Hostinský je hned samá ochota. To už do dveří vchází větrem ošlehaný barbar v kroužkové zbroji s válečnou sekerou na rameni, za ním člověk v lovecké čapce s dlouhým lukem v ruce a mladík nesoucí jezdecký štít, dlouhé kopí a palcát. Jako pátý konečně vstupuje muž v blyštivé rytířské zbroji, nesoucí pod paží svoji helmu. Průvod uzavírá zamračený muž s lehkou kuší. Všichni usedají k jednomu stolu. Hostinský před každého z nich staví pohár s vínem a z kuchyně se za chvíli začne linout vůně pečínky, která se v průběhu večera objeví na rytířově stole.*

Zvědaví dobrodruzi se mohou dozvědět toto: Někteří z lidí v hostinci již slyšeli, že Biharius je velký válečník, který pomáhal rozehnat útok skřetů na pohraniční oblast. Zabil prý také tady v okolí nějakou strašlivou příšeru. Mezi lidmi se povídá, že to byl nějaký velký ještěr, údajně snad bazilišek.

Momentálně je Biharius na cestě do nedalekých hor, kde se prý objevil drak. Je to sebevědomý válečník, který hrdě odmítne jakoukoliv pomoc. Sám se však také rozhodně neníní zdržovat honbou za nějakým zlodějem („*To není práce pro rytíře mého formátu.*")

Bude-li mít hostinský nedostatek pokojů pro rytíře a jeho družinu, je možné, že se pokusí některého z dobrodruhů přemluvit, aby se přestěhoval do jiného hostince.

Hostinec U zlomeného meče (denně 20% šance):

Do hostince vešel urostlý, asi třicetiletý muž, s tváří ošlehanou větry. Má na sobě pohodlné lovecké šaty, za pasem pouzdro s tesákem, přes záda krátký luk a toulec se (dvanácti) *šípy. Rozhlédl se po místnosti* (zda neuvidí nějakého známého hraničáře, ke kterému by si mohl přisednout), *přisedl k jednomu stolu a poručil si pohár vína.*

Dají-li se s ním do řeči, zjistí, že je to vcelku hovorný člověk se spoustou historek z cest. (viz **Osoby** – Grindal)

Boční uličky (= všechny uličky nevyznačené na mapě)

Z oken jsou nataženy na druhou stranu ulice šňůry s prádlem. Takřka nikoho tu nepotkáváte. Když už někoho spatříte, snaží se vám raději uhnout z cesty. (Nikdo z nich netouží potkat se s podezřelé vyhlížející skupinou ozbrojených dobrodruhů, kteří by docela dobře mohli být i lupiči). 40% šance, že se tu povalují rozličné odpadky (20% že z nich vyplaší nějakou krysu).

Hádka (pravděpodobnost 50%) – *Z prvního patra domu, kolem nějž jste právě procházeli jste zaslechli hluk hádky. Mísí se v něm hluboký mužský hlas s vysokým, pisklavým ženským hlasem. Náhle vylétl oknem na ulici hliněný džbán a roztříštil se o stěnu protějšího domu nad vašimi hlavami.* Po nějaké době se ozve prásknutí dveří a hádka utichne. Muž vyjde z domu a zamíří k hospodě U zlomeného meče. (Cesta do hospody byla také příčinou hádky.)

Pes (jsou-li v ulici odpadky, pravděpodobnost 15%) – *Zahlédli jste psa, který se prohrabuje a čenichá v odpadcích. Po chvíli nalezl velkou ohlodanou kost a vítězoslavně se s ní rozběhl ulicí a zmizel za rohem.* (Pes je hladový a pokud jej budou dráždit, může na ně zaútočit. Má parametry hraničářského hlídacího psa.)

Chrám

Stojí v Chrámové ulici. Je zasvěcen Bronteovi. Klid v chrámu střeží dva klerici (*Urostlý muž v černém plášti. Za koženým opaskem má zasunut palcát. Na krku má talisman značící, že náleží k Bronteovu řádu*). Lze si tu zakoupit svěcenou vodu (cena 1 zl / flakónek). Místní velekněz se jmenuje Amuleus (viz **Osoby**) a je váženým mužem ve městě.

Klerici nemají žádné bližší informace o krádežích ani o starém pohřebišti (nové je v podzemí nynějšího chrámu). Mohou postavy odkázat na Amulea, není však jisté, zda na ně Amuleus bude mít čas (60 %).

Pro případ boje: klerici mají schopnosti válečníků na 5. úrovni.

Klíčnická ulice

V jednom krámku se tu dají vyrobit duplikáty k libovolnému klíči (za 2 st) a za patřičný poplatek (asi 20 zl) se tu dá sehnat i kompletní zlodějské náčiní.

Kovářská ulice

Sídlí zde zručný kovář se dvěma pomocníky. Na zakázku může postavám vyrobit cokoliv, co mu dokáží dost přesně popsat.

Blázen – *Náhle z jedné z bočních uliček vyběhl muž v ošuntělých šatech, oči rozšířené hrůzou. „Nebijte ho!" vykřikl a rozběhl se směrem k vám.* Na pokusy o komunikaci ovšem nereaguje. *Proběhl kolem vás, jako by vás ani neviděl, a zaběhl za roh. Znovu přitom vykřikl: „Nebijte ho!"* Pokud dobrodruzi poběží za ním, brzy se jim ztratí v uličkách. Pokud poběží do uličky odkud muž vyběhl, nikoho neuvidí. Jde o místního blázna, kterému všichni říkají Nebijteho (viz **Osoby**). Podstatné informace od něj stejně nedostanou.

Kupecká ulice – je zde čilý ruch.

Nachází se zde klenotnictví. Klenotníkem je trpaslík (alchymista na 1. úrovni, který se usadil). Má po ruce (vzadu v krámku) dva pomocníky (barbara s obuškem a člověka s krátkým mečem) pro případ přepadení. Ceny jsou zde solidní a dají se zde po domluvě sehnat i falešné šperky (diamanty ze skla apod.).

V ulici mohou jednoho dne narazit na žebravého Ala (viz **Osoby**).

Nachází se zde také krámek s velkou cedulí „**U Mlhy**".

Při vstupu do krámku: *Vstoupili jste do malého krámku. Při vašem příchodu se rozcinkal malý zvonek nad vchodem. Je zde necelý sáh vysoký pult. Na zdech jsou zavěšeny rozličné zdobené dýmky a fajfky. Ve vzduchu volně plují malé kouřové kroužky. Celý krámek je cítit vonným tabákem. Za pultem stojí postarší hobit. Má delší, husté, šedivé vousy a v ústech fajfku, z níž občas vylétne dýmový kroužek.* Je to Bingo Dýmal, kterému přátelé říkají Mlha, neboť neustále pobafává z fajfky. Koupit se zde dají jak dýmky, tak fajfky (ceny od 1 do 6 zlatých). Dále je zde k dispozici kýchací tabák (1 zl za paklík), dýmkové koření (5 st za paklík) a po dohodě je možno sehnat i vonné koření (4 st za paklík). (Váha 1 paklíku je 1 mn). Hobit je celkem hovorný, podstatné informace o Neviditelném však nemá (*„Zkuste se zeptat starosty, ten o tom snad bude něco vědět."*)

Magická ulice

Kdysi zde došlo k rozvíření magie při neúspěšném kouzelnickém experimentu. Od té doby se zde magie chová podivně. Kouzelníci zde mají o 5% nižší pravděpodobnost úspěchu. Alchymisté mají naopak o 1% vyšší pravděpodobnost úspěchu výroby. Hraničářská kouzla mají pouze poloviční účinek. (Platí i pro stoku pod ulicí.)

Je zde alchymistický krámek (viz **Osoby** – Jorax) a malý obchůdek, kde se prodávají „zaručeně kouzelné" talismany.

Svíčkařská ulice

Je zde svíčkařství. Dají se tam koupit pochodně, lucerny, oleje, svíčky (ty osvítí 4 sáhy, vydrží 3 směny, cena 3 st / kus).

Je 20% šance, že v této ulici potkají trpaslíka s rezavým plnovousem a válečnou sekerou za pasem. Je to válečník na 3. úrovni a nutno dodat, že poněkud nerudný. Městem pouze projíždí. Boj vyhledávat nebude, ale nebude se mu ani vyhýbat. Cestuje na sever.

Tržnice

Je zde spousta stánků s nejrůznějším zbožím a množství lidí, kteří se prodírají všemi směry. Většinou zde není k prodeji nic neobvyklého, co by dobrodruhy mohlo příliš zaujmout.

15% šance, že na tržišti dojde ke krádeži. (01–5% = někdo se pokusí okrást je) Kdyby se vyptávali, jistě by tu narazili na nějakou ženu, kterou nějaký zloděj někdy okradl.

Dojde-li ke krádeži:

Náhle se tržnicí rozlehl křik „Zloděj! Zloděj! Chyťte zloděje!" V davu vypukl zmatek. Pak jste spatřili shrbeného muže ve starších, prostých šatech, jak si razí cestu davem. Pod paží drží husu, která hlasitě kejhá. Míří přímo proti vám. Když vás však spatřil, změnil směr a zahnul směrem do boční uličky. Za ním běží další muž, který mává nad hlavou holí a neustále křičí: „Zloděj! Zloděj!"

Pomohou-li jej dopadnout: *„Ty lumpe. Zloději. Darebáku,"* čertí se obchodník a mává zloději, který se vyděšeně krčí, před očima holí. *To už se na rohu objevili dva strážní a rychle se blíží.* Strážní budou chtít zloděje odvést do šatlavy, obchodník bude požadovat jeho potrestání. Pokud se za zloděje přimluví, popř. zaplatí „škodu", bude jim velmi vděčný. Řekne jim, že kdyby měli nějaké potíže, ať se ptají po Amurovi (viz **Osoby**) a tiše se ztratí. Nepomůžou-li mu, stráže si jej odvedou.

Další zajímavé osoby na tržišti:

„Věštkyně" (80%) – *Spatřili jste kyprou ženu středních let. Na hlavě má šátek. Na rameni jí sedí opička. U pasu má velký a malý kožený váček. Povšimla si vás a hned volá: „Chcete znát svůj osud? Jen přistupte blíž. Za pouhé dva stříbrňáčky vám předpovím, co vás čeká a nemine."* (Nemá žádné věštecké schopnosti, jen si to o sobě myslí.)

Přijmou-li: *Věštkyně uchopila malý váček, co jí visí u pasu a dala do něj tvé dva stříbrňáky. Pak vzala ten velký a podala jej opičce. Ta s ním chvíli třásla. „To je, aby vám přinesla štěstí," řekla věštkyně a podala ti váček se slovy, abys s ním také zatřásl a pak jej vysypal na zem. Když jsi to udělal, vysypalo se z váčku několik dřívek do nichž jsou vyřezány pestré obrazce. Věštkyně se shýbla a chvíli zamyšleně dřívka zkoumala. Pak se k tobě obrátila a řekla* (PJ může zvolit na základě znalosti dané postavy, nebo si hodit 1k10):

1) *Vyhýbej se temným místům. Jen tak se naplní příslib zlata a drahých kamenů, který ti osud připravil.*

2) *Dávej si dobrý pozor, aby ses v hostinci nedostal do rvačky. Mohlo by to mít pro tebe osudné následky.*

3) *Dávej si dobrý pozor na trpaslíka s rezavým plnovousem a nějaký čas teď nejezdi na koni, sic tě stihne neštěstí.*

4) *Brzy tě čeká velká ostuda.*

5) *I malá ranka pro tebe může znamenat bolestivou smrt.*

6) *Vyhni se hazardním hrám a alkoholu, nebo tě přivedou do záhuby.*

7) *Vyhni se náručí lepých děv, nečeká tě v nich nic dobrého.*

8) *Dávej si dobrý pozor. Hrozí ti zranění hlavy.*

9) *Dávej si pozor na jazyk. Přílišná upovídanost a pýcha ti mohou způsobit velké problémy.*

0) *Několik dní neopouštěj dům či hostinec, sic tě stihne neštěstí.*

Stařík (60%) (pro hraničáře, který sebou nemá psa) – *Přitočil se k tobě nějaký stařík s velkou mošnou u boku. „Pane, vy vypadáte jako hraničář. A jak se tak dívám, nemáte psa. Nechtěl byste jednoho?" řekl a vylovil z brašny asi tříměsíční štěně. „Bude z něj skvělý pes. Uvidíte. A dám jej poměrně levně. Co tak 2 zlaté?"* (Cenu lze usmlouvat i na 5 stříbrných. Ze psa vyroste pes hlídací – 60%, lovecký – 30% nebo válečný –10%. Nyní má 2 životy, ÚČ 1, OČ 0. Hodnoty se doplní do příštího hraničárova dobrodružství na normál.)

Babka kořenářka (90%) – *Na kraji tržiště jste zahlédli nějakou stařenku, která má u sebe spoustu rozličných bylin.* Lze si zde zakoupit libovolnou bylinku (včetně Vlčího moru). Ceny se pohybují od 1 st do 2 zl.

Koňský handlíř (99%) – *Spatřili jste skupinku lidí seskupenou kolem krásného vraného jezdeckého koně. Očividně se dohadují o ceně. Je to vskutku krásné zvíře.* (Pokud přistoupí jako jediní na cenové požadavky koňského handlíře, mohou si koně odvést. Na zakázku jim handlíř může také sehnat takřka jakékoliv klasické jezdecké zvíře.)

Komedianti (70%) – *Je zde také skupinka komediantů. Např. muž, který žongluje s hořícími pochodněmi; hudebník s loutnou; apod. Sedí zde také osmahlý muž, zřejmě odněkud z jižních zemí. Má píšťalu a před sebou proutěnou košík. Právě začal pískat a z košíku se pomalu vynořila hlava kobry. Kobra se zvolna vlní podle toho, jak muž píská. Vaše podívaná byla náhle vyrušena hlukem. „Z cesty! Všichni z cesty!" ozval se křik. Ohlédli jste se a spatřili jezdce v kožených šatech a dlouhém plášti, který pobízí svého koně a razí si bezohledně cestu davem. Právě když míjel komedianty, připletl se mu do cesty stařík nesoucí velkou otep roští. Jezdec v poslední chvíli strhl koně stranou. Tehdy kůň před sebou spatřil kobru a vzepjal se. Jezdec vylétl ze sedla a dopadl rovnou do stánku s jablky. Kolem vypukla tlačenice a chaos. Lidé se tlačí všemi směry. Jedni se snaží uklidnit koně, druzí běží na pomoc jezdci, jiní se snaží dostat pryč. Náhle se ozval varovný výkřik: „Pozor! Pozor na toho hada! Je tady!" V tom zmatku zřejmě někdo překlopil košík a had se teď plazí mezi stánky. Mezi lidmi vypukla panika. Všichni se snaží dostat od hada co nejdál. Nějaký muž se snaží hada odehnat od svého krámku a ohání se holí. Kobra zlostně syčí a připravena k boji se vztyčila v celé výšce. „Ne... Sigfríde... Nezabíjejte Sigfrída..." vyděšeně křičí muž, jemuž had patří, a usilovně se snaží k němu dostat. Lidé se mačkají a dva strážní se je marně snaží uklidnit.*

Pomůžou-li muži chytit hada živého, bude jim majitel (jmenuje se Kar-kichran Magaret ni Odirod, pro přátele Kar) vděčný a v budoucnu jim může pomoci. Pokud kobru zabijí (zaútočí-li na ni, bude kobra bojovat s bojovností 12; je to standardní Kobra plivající z PPP), rozzlobí jejího majitele, ale naopak si získají úctu některého z městských představitelů, který byl v tu chvíli poblíž (starosta, písař, Farel, Aralin ...). Nezasáhnou-li vůbec, podaří se nakonec majiteli hada dostihnout a pomocí píšťalky opět uklidnit a vlákat do košíku.

Jezdcem, který celý zmatek způsobil, je Milmír (viz **Osoby**) a z celého incidentu vyšel jen s několika boulemi.

Temné uličky

Je to část města, kde žijí ti nejchudší a kde je zločin denním chlebem. Budou-li se tu příliš motat, mohou na sebe upozornit Zlodějský cech.

Kráčíte úzkou, špinavou uličkou plnou odpadků. Na zemi zde posedávají různí podezřelí otrhanci, kteří vás pozorně sledují či natahují prosebně ruku s žádostí o almužnu. (Osamělý dobrodruh může být napaden 2–7 pobudy ozbrojenými obušky či holemi. Na silnější skupinu si pobudové netroufnou, magie je obrátí na útěk.)

50% šance, že dojdou do opuštěné uličky. *Došli jste asi do poloviny ulice, když se náhle před vámi zabodl do země šíp. Je na něm připevněn nějaký lístek.* Na lístku stojí varování: *„Z oken na vás míří několik kuší. Odložte svoje zbraně a položte do středu ulice váček s penězi, jinak se rozlučte se životem."* (V oknech se skrývá 3–8 pobudů s kušemi či krátkými luky. Neudělají-li co stojí na lístku, pobudové po nich vystřelí. Ukáže-li se, že dobrodruzi jsou protivníkem nad jejich síly, pokusí se pobudové o útěk.)

Vpadnou-li do některého z domů: mohou narazit na (hod 1k6):

1) dvě stařeny, které stojí u ohniště na hliněné podlaze. Nad ohněm visí kotlík a z něj se line nějaký odporný zápach. Stařeny se hádají. Jsou středné a mají jen polovinu zubů. V kotlíku se vaří krysa.

2) žebráka, který leží pod oknem a odpočívá s do běla ohlodanou kostí v náručí.

3) pobudu s obuškem, který na ně zaútočí.

4) vyhladovělého, vzteklého hlídacího psa.

5) nemocného stařík naříkajícího na slamníku plném vší.

6) zloděje na 1.–6. úovni., který při jejich spatření vyskočí z okna a pokusí se uprchnout.

V noci: je 40% šance, že mohou zahlédnout postavu v černém plášti, jak přeběhla ulici (nápadnost 30%) a vyhoupla se na zeď. Budou-li ji pronásledovat, postava si na ně počíhá někde ve stínech. Je to sicco na 6. úrovni (člen Carragenského Zlodějského cechu). Poslední běžící postavu napadne zezadu a dá jí dýku na krk. (pravděpodobnost stejná jako při pokusu o zabití). Pak jí zasyčí do ucha: *„Kdo tě poslal? Aralin?"* Pokud se postavám podaří přesvědčit jej, že nepasou po něm, ale po „Neviditelném", tak je nechá na pokoji a tiše zmizí do tmy. Předtím je ale ještě varuje, aby se vyhýbali Temným uličkám. Pokud dojde k boji nebo se nedohodnou, podřízne drženou postavu (křeče+krvácení po 1k10 kol za 2–7 životů za kolo) a uprchne do noci.

Osoby

Starosta – sídlí v jednom z domů na Radničním náměstí. *Je to asi padesátiletý muž, lehce obtloustlý z nedostatku pohybu. Tváře má poněkud bledé, ale oči má bystré a hraje mu v nich lichvářský ohníček vypočítavosti.* Jmenuje se Lunedic. Má poněkud rozhazovačnou a hádavou manželku. Jeho zeť je jedním z radních. Starosta usiluje o zákaz používání magie ve městě. Někteří radní se tomu však brání z obavy před reakcí projíždějících kouzelníků.

Dozví-li se, že dobrodruzi chtějí dopadnout onoho tajemného zloděje, vyjde jim všemožně vstříc. „Jestli mi toho lumpa přivedete do rukou živého, přidám vám 40 zl." Základní odměnu s ním mohou usmlouvat až na 300 zl.

Ze ztracených šperků mu jde v první řadě (alespoň se to tak bude dobrodruhům jevit) o městský zlatý pohár, který se ztratil přímo z radnice. Zná i popis některých dalších specifických šperků (viz **Poznámky**). O ztrátě těchto šperků jej informoval Aralin a požádal jej,

aby dal vědět všem klenotníkům ve městě, že tyto šperky byly ukradeny a že proto mají být na pozoru, kdyby se někde objevily. Starosta proto na poslední zasedání městské rady pozval i všechny klenotníky, zlatníky a šperkaře a informoval je o celé záležitosti. Původní majitele těchto šperků nezná a ani se o to nezajímá.

Poznámka:

Je to asi 3 týdny, co bylo starostovi z jeho pokoje ukradeno několik klenotů. Starosta se to snaží ututlat, neboť klenoty nebyly jeho, ale města. Ten den slavila jeho žena narozeniny a na oslavy byli pozváni mnozí starostovi známí ze sousedních měst a hraběcího dvora. Starosta se chtěl blýsknout svým bohatstvím, a tak si vypůjčil některé šperky z městského pokladu. Zatímco se pak dole slavilo, někdo se dostal do starostova pokoje, kde zůstaly ležet nestřežené šperky. Když se bezstarostný starosta vrátil nahoru, málem jej ranila mrtvice. Některé (kolik jen straka stačila nadvakrát pobrat) šperky byly pryč. Zatím se mu podařilo zmizení šperků utajit. O to víc se ale snaží dopadnout Neviditelného. Doufá, že se mu tak podaří šperky znovu získat.

Hostinský – uctivý a usměvavý. Mohou od něj získat tyto informace:

1) *Lidi jsou teď opatrní. Co se začaly ztrácet ty šperky, každý si jednou rukou drží měšec.*

2) *Kradlo se u nás ve městě už dřív, ale poslední dobou už je to k nevydržení.*

3) *Manželka jednoho radního si nedávno jen na chvíli pověsila šaty ozdobené několika drobnými perlami na šňůru a než se otočila, perly byly pryč.*

4) *Všude se povídá, že to dělá někdo neviditelný.*

Velekněz Bronteova řádu **Amuleus** – sídlí v přilehlých prostorách u Bronteova chrámu. Patří k nejvlivnějším osobnostem ve městě. Je čestným členem městské rady, ale zasedání se zpravidla neúčastní. Řádu se krádeže vyhýbají, neboť Zacharo i Zlodějský cech se bojí Řád nějakým způsobem vyprovokovat k odvetnému tažení proti zlodějům ve městě.

Pokud by se jej vyptávali na historii Řádu ve městě, najde potřebné údaje v kronice řádu (viz **Poznámky**) a zmíní se i o starém pohřebišti. Může jim dát informace, kde by se vchod do podzemí měl nacházet, ale zároveň jim řekne, že je nepravděpodobné, že by jej mohli najít, neboť v těch místech byl již dávno postaven dům.

Kapitán **Aralin** – velitel městské stráže. Urostlý člověk, v blyštivé kroužkové zbroji, s širokým mečem u pasu a dlouhým červeným pláštěm přes ramena (šermíř na 7. úrovni). Snaží se za každou cenu zničit Zlodějský cech, o němž k němu doléhají nejasné zvěsti a který podezřívá, že stojí v pozadí všech krádeží připisovaných Neviditelnému.

Má informace o tom, co a komu bylo ukradeno (pokud mu to bylo oznámeno). Pokud se dobrodruzi u starosty dozví popis některých šperků a budou se zde ptát na jejich původní majitele, mohou se od Aralina dozvědět jejich adresy.

Amur – drobný zlodějíček. Krade hlavně proto, aby uživil sebe i svou rodinu. Narazit na něj mohou na tržišti, kde se pokusí ukrást husu. Vyzná se dobře v Temných uličkách. V jeho doprovodu by se tam mohli vyvarovat zbytečných komplikací. (Kdysi v Temných uličkách

zahlédl vysokého muže s černým vousem a zelenýma očima. Pokud na něj přijde řeč, určitě si vzpomene. Mohl by jim to místo ukázat – je to blízko vchodu do stoky.)

Aubuch – krolí válečník na 2. úrovni. Obvykle se potuluje v okolí Temných uliček nebo vysedává v putyce. Když se pořádně napije (což je poměrně častý jev) dostává dobrou náladu a dává k lepšímu krollí vtípky typu: „Víš, jaký je rozdíl mezi trpaslíkem a mrtvým skřetem? Ne? Žádný. Ani jeden nemá hlavu! Chachacha..." nebo „Víš, proč trpaslíci nosí vysoké čepice? Ne? No aby je někdo nezašlápnul! Chachacha..." nebo „Víš, jak trpaslík pozná, že našel draka? Ne? No když ta skála, co na ní stojí, otevře oči! Chachacha..." nebo „Víš proč se trpaslík nesmí při chůzi dívat po krajině? Ne? No aby si nepřišlápnul vousy! Chachacha..." Jak vidět, nemá s trpaslíky právě přátelské vztahy. Rozhodně si nenechá ujít žádnou příležitost, aby si z nich utahoval. Pokud ovšem žádný trpaslík není nablízku. Má totiž ještě v živé paměti, jak jednou dostal trpasličí sekerou.

Žádné informace o „Neviditelném" nemá. (*„Ale kdybych ho viděl, tak ho rozmáznu."*)

Azapart – sicco na 10. úrovni, člen Zlodějského cechu. Pátrá po Neviditelném, kterého chce zabít. Jeho sítě (vyzvědná na 4. úrovni) pracují naplno, ale zatím neúspěšně.

Bingo Dýmal – viz Kupecká ulice

Druid **Berek** – *asi čtyřicetiletý člověk černých vlasů, oděný v prostých ale pohodlných šatech. Na nohou má vysoké kožené boty. Přes záda má přehozen krátký luk a toulec s 12 šípy. Za opaskem má kožený váček* (jsou v něm nějaké léčivé bylinky) *a přehnutou dlouhou koženou rukavici* (na levou ruku). Je to druid na 8. úrovni Vlastní cvičeného jestřába, kterého denně posílá do města lovit holuby. (Pečený holub je tedy na jeho stole vcelku obvyklý.)

Je ochotný pomoci potřebnému. Má však také svoji hrdost a svého jestřába má velmi rád. Pokud by to na něj dobrodruzi zkoušeli s násilím, nebo ohrožovali jeho jestřába, mohou se se zlou potázat.

Může si vzpomenout, že se nedávno jeho jestřáb vrátil bez holuba, pouze se stračím pírkem v zobáku.

Čaroduch – čaroděj na 6. úrovni, který kdysi pracoval ve městě na radnici (viz **Farel**). Dokázal v radních, magie neznalých, vzbudit pocit, že je nesmírně mocný. Jeho oblíbenou zábavou bylo přičarovat nějakému poutníkovi oslí uši. Jednou to zase vyzkoušel na nějakého cizince. Ukázalo se ale, že to byl také čaroděj, a to daleko mocnější. Nakonec to byl tedy Čaroduch, kdo skončil s oslíma ušima, kterých se mu již nepodařilo zbavit. Lidé se mu začali posmívat a jeho kouzelnická důstojnost byla v háji. Proto jedné noci raději tiše zmizel z města.

Odstěhoval se daleko do hor, kde žije poustevnickým životem v malé dřevěné chýšce. Ve městě o místě jeho pobytu nikdo nic přesného neví, snad jen městský písař by si mohl vzpomenout, že Čaroduch kdysi mluvil o krásném místě v nějakých horách na severozápadě. O život ve městě se nezajímá a s magií už také příliš neexperimentuje. Jakoukoliv návštěvu přijme jen se zjevnou nedůvěrou.

Nemá žádné důležité informace.

Farel – jeden z radních. *Menší, dobře živený muž s pleškou.* Má poněkud omezený rozhled po světě a zcela zkreslené představy o magii. Přesto usiluje o její zachování. Mohou na něj narazit na radnici. *„Víte, starosta si myslí, že by pomohlo, kdyby se ve městě zakázalo používání magie. Dovedete si ale představit, co by tomu řekli kouzelníci? Co kdyby se naštvali a všem radním přičarovali oslí uši nebo parohy? Jak by to potom vypadalo? Vždyť bychom byli pro smích. A co alchymisté? Víte, jak by se to podepsalo na prosperitě města a o kolik peněz z daní bychom přišli? Škoda, že jich tu naopak nemáme víc. No a starosta by je chtěl ještě zakázat."*

Ukáže-li se, že je v družině také kouzelník: *„Cože, tak mladý a už kouzelník? Hmm, vůbec na to nevypadáte. Myslel jsem, že kouzelníci mají dlouhé bílé vousy, černé pláště se zlatými hvězdičkami, špičaté klobouky, kouzelné hůlky a věk přes sto let. Ten kouzelník, co tu kdysi pracoval ve městě, tak tedy aspoň vypadal. Hmm, když jste teda ten kouzelník, mohl byste pro mě udělat drobnou službičku? Pro vás by to jistě byla hračka. Rád za to dobře zaplatím. Jistě bychom se dohodli."* Pak se pokusí kouzelníka odvést stranou. *„Víte, jeden z radních a moje žena, však víte co myslím. Tedy, kdybyste mu jaksi přičaroval oslí uši. Hned by bylo po problémech. Vůbec bych nebyl lakomý co se odměny týká."* Pokud se kouzelník přizná, že takové kouzlo (zatím) neumí: *„Co jste to za kouzelníka, když neumíte přičarovat oslí uši. Myslel jsem, že to umí všichni kouzelníci. Ten, co tu kdysi pracoval, to uměl."*

Ukáže-li se, že je v družině také alchymista: *„Ano?"* V radního očích se objevil zájem. *„Mohl byste na slovíčko?"* řekne a odtáhne jej stranou. *„Vím, že to asi bude tajemství, ale dobře bych za to zaplatil, vskutku dobře, kdybyste mi prozradil, jak se vyrábí to zlato, no, však vy víte jaké."* Pokud alchymista řekne, že to neví: *„Co jste to za divnou družinu? Jeden neumí přičarovat oslí uši, druhý vyrobit zlato..."* *„Ale co,"* řekne nakonec a mávne nad tím rukou.

Hraničář **Grindal** – *asi třicetiletý muž, s tváří ošlehanou větry. Má na sobě pohodlné lovecké šaty, za pasem pouzdro s tesákem, přes záda krátký luk a toulec se (dvanácti) šípy.* Je to hraničář na 5. úrovni. Setkat se s ním mohou jednoho dne v hostinci U zlomeného meče.

Právě se vrátil z cesty po horách na severozápadě. Přenocuje v hostinci a na druhý den bude pokračovat v cestě.

Je to vcelku hovorný člověk, který rád vypráví historky z cest (historky zní hodnověrně, ale Grindal je vždy poněkud „zpestří").

Historky:

1) *„Slyšel jsem, že na západě, v horách, se usadil drak. Zpustošil prý už dvě vesnice. Mluvil jsem s jedním člověkem, co to přežil. Bylo to prý někdy nad ránem. Najednou se vám z oblohy snesla obluda. Měřila prý dobrých dvacet sáhů. A hnedka rovnou do ohrady s dobytkem. Pár chlapů z vesnice prý popadlo vidle a sekery, že ho zkusí zahnat. Ale kampak s vidlemi na draka. Když ho píchli do ocasu, drak se namíchnul a z huby se vám mu začal valit nějaký jedovatý černý dým. Z těch chlapů prý nepřežil ani jediný. Jak byl ten drak namíchnutý, tak rovnou srovnal půlku vesnice se zemí. Kdo neutek, toho rozmačkal. Když se dost vyřádil, tak se sebral a zase odletěl. Povídám vám, pokud s tím drakem někdo něco neudělá, může z toho být ještě tuze zle."*

2) *„V horách mě přepadla tlupa skřetů. No co vám mám povídat. Cenili zuby, mávali šavlema a dej sem peníze. Na jeden tucet jich bylo. Povídám: ‚Když vám dám peníze, z čeho budu žít.' A oni: ‚Tak nebuš žít vůbec' A já: ‚Tak to tedy ne' a šup do houští. A skřeti za mnou. Co vám mám povídat.*

Adresy knihkupectví, kde můžete zakoupit Dech draka, doplňky k DrD, knihy nakladatelství Perseus, Polaris, Laser a dalších

Následující prodejny zásobuje distribuce nakladatelství PERSEUS publishing s.r.o., Koterovská 9, 301 49 Plzeň

Západočeský kraj

DOMAŽLICE: knihkupectví O. P., ALEJE
FRANTIŠKOVY LÁZNĚ: knihkupectví, Jiráskova ulice – KOLONÁDA
FRANTIŠKOVY LÁZNĚ: knihkupectví LIBRA, Národní 10
HORŠOVSKÝ TÝN: knihkupectví MARIE ŠTAUBEROVÁ, Littrova 26
CHEB: knihkupectví v GRÜNEROVĚ DOMĚ, nám. Jiřího z Poděbrad 33
CHEB: knihkupectví NS CENTRUM, Kamenná 20
CHODOV: knihkupectví, Husova 78
KARLOVY VARY: CENTRUM KNIH s.r.o., Varšavská 7
KDYNĚ: knihkupectví MARŠÍKOVÁ, Náměstí 22
KLATOVY: KRAMERIOVO knihkupectví, Nám. míru 169
KLATOVY: knihkupectví LÉTO, kpt. Jaroše 108
KRALOVICE: Noviny – papír – tabák, Kralovice 482
LOKET: knihkupectví HAJAN, T. G. Masaryka 79
MARIÁNSKÉ LÁZNĚ: knihkupectví VANĚK, Hlavní 4
NÝŘANY: HARMONIE, Slunečná 1172
OSTROV NAD OHŘÍ: knihkupectví O. P. s.r.o., nám. Míru 700
PLANÁ U MARIÁNSKÝCH LÁZNÍ: knihkupectví PLANFILM, nám. Svobody 16
PLZEŇ: NAŠE VOJSKO s.r.o., Žlutická 9
PLZEŇ: DISTRIBUCE KNIH, Alej svobody 29
PŘEŠTICE: knihy – dárky PETRA JANEČKOVÁ, Masarykovo nám. 66
ROKYCANY: knihkupectví OP, Masarykovo nám. 1
SOKOLOV: knihkupectví VÍTĚZSLAV HANUŠ-KAMERA, nám.Budovatelů 1428
TACHOV: knihkupectví PETR NEVAŘIL, nám. Republiky 9

Speciálka:
PLZEŇ: knihkupectví VALHALLA, Dům kultury – pasáž Rolnička, Americká 49

Jihočeský kraj

BLATNÁ: knihkupectví, J. P. Koubka 99
BECHYNĚ: knihkupectví PETRA VOKA, Libušina 24
ČESKÉ BUDĚJOVICE: NAŠE VOJSKO s.r.o., Česká 28
ČESKÝ KRUMLOV: knihkupectví ZLATÝ ANDĚL, náměstí Svornosti
HUMPOLEC: knihkupectví EDIT, Horní náměstí 304
JINDŘICHŮV HRADEC: knihkupectví FIALOVI, Vídeňská 6/III
JINDŘICHŮV HRADEC: KNIHCENTRUM, Panská 92/I
KAMENICE NAD LIPOU: knihkupectví J. NOVÁKOVÁ, Nám. Čs. armády 58
KAPLICE: knihkupectví LITERA, Náměstí 54
MILEVSKO: knihkupectví O.P., Riegrova 146
PELHŘIMOV: VYTOPILOVO KNIHKUPECTVÍ, Poděbradova 20
PÍSEK: knihkupectví ŠLECHTA, Velké náměstí 102
PLANÁ NAD LUŽNICÍ: BB ART, Zákostelní 720
SOBĚSLAV: knihkupectví U SVATÉHO VÍTA, nám. Republiky 1/1
STRAKONICE: knihkupectví ŠVANDY DUDÁKA, Velké nám. 144
TÁBOR: JAVÍ, OD DVOŘÁK, 9. května 2886
TRHOVÉ SVINY: knihkupectví ANNA KAUCKÁ, Husova 176
TŘEBOŇ: knihkupectví CARPIO, Nám. T.G. Masaryka 93
TÝN NAD VLTAVOU: knihkupectví O. P., OD BETY – Horní Brašov 759
VESELÍ NAD LUŽNICÍ 2: papírnictví – HOLÍK, Nám. T. G. Masaryka 109
VIMPERK: knihkupectví VLTAVA, Kaplířova 63
VODŇANY: knihkupectví OP, Písecká 21

Speciálky:
ČESKÉ BUDĚJOVICE: knihkupectví NA KONCI VESMÍRU, Plachého 21,
TÁBOR: knihkupectví AMBER, Budějovická 519, 390 01

Severočeský kraj

ČESKÁ KAMENICE: knihkupectví DORSCHOVÁ, Děčínská 110
ČESKÁ LÍPA: knikupectví – galerie VĚRA STRNADOVÁ, nám. T. G. M. 5
DĚČÍN: kniha VYORALOVÁ A., Tyršova ul. 11
DUCHCOV: knihkupectví U ZÁMKU, Masarykova 9
CHOMUTOV: knihkupectví, antikvariát DDD, Ruská 85
JABLONEC NAD NISOU: KABÁTKOVO KNIHKUPECTVÍ, Mírové nám. 18
JIRKOV: knihkupectví RŮŽE, Chomutovská 62
KADAŇ: papír – knihy, J. Švermy 14
LIBEREC: knihkupectví NEPTUN, Pražská 34
LIBEREC: knihkupectví U radnice, Železná 245/4
LITOMĚŘICE: knihkupectví MARTIN, Mírové náměstí 32
LITOMĚŘICE: KNIHCENTRUM, Lidická 52
LITVÍNOV: knihkupectví LUBOŠ RŮŽIČKA, Smetanova 40
LITVÍNOV: KRUŠNOHORSKÉ KNIHKUPECTVÍ, nám. Míru 14
LOUNY: knihkupectví ING. VĚRA HNÍDÁKOVÁ, Žatecká 10
LOVOSICE: knihkupectví MARTIN, 8.května 14
MOST: knihkupectví LUBOŠ RŮŽIČKA, Šeříková 529/1057
NOVÝ BOR: knihkupectví – galerie, B. Egermanna 950
RAKOVNÍK: knihkupectví U BASTIENA, Nádražní 225
RAKOVNÍK: KNIHCENTRUM, Husovo nám. 34
ROUDNICE NAD LABEM: KNIHY – GRAMO – VIDEO, Karlovo nám. 80
TANVALD: kniha – antikvariát, Krkonošská 379
TEPLICE: KNIHCENTRUM, 28. října 1
ŠTĚTÍ: Kniha, Dlouhá 689
ÚSTÍ NAD LABEM: knihkupectví BERAN, Revoluční 179/7
ÚSTÍ NAD LABEM: KNIHCENTRUM s.r.o., Masarykova 3126/24
ŽATEC: knihkupectví U JIMA, nám. Svobody 52

Speciálka:
TEPLICE: knihkupectví RBP, Masarykova 260/180

Středočeský kraj

BENEŠOV: knihkupectví DANIELA, Masarykovo nám. 101
BEROUN: knihkupectví U RADNICE, Husovo nám. 42
ČELÁKOVICE: knihkupectví PAVLA, Masarykova 227
DOBŘÍŠ: STOULILOVÁ HELENA, Pražská 111
HOŘOVICE: knihkupectví OLŠANSKÁ & HYŠPLER, Pražská 590
KLADNO: knihkupectví GALBAVÁ, T. G. M. 727
KOLÍN: knihkupectví PETR KRÁL, Pražská 121
KRALUPY NAD VLTAVOU: knihkupectví U VLACHŮ, Jungmannova 99
MĚLNÍK: knihkupectví, papírnictví, nám. Karla IV 145
MLADÁ BOLESLAV: knihkupectví, Klaudiánova 124/II
NERATOVICE: knihkupectví STUDENT, Jarošova 233
NYMBURK: knihkupectví BEZDĚKOVÁ & ŠANDEROVÁ, Palackého 45
PODĚBRADY: knihkupectví ING. KAŇKOVÁ & NAVRÁTILOVÁ, Turinského 44
PŘÍBRAM: knihkupectví OLŠANSKÁ & HYŠPLER, Pražská 128
ŘÍČANY: knihkupectví VYCPÁLEK, Masarykovo nám. 155
SEDLČANY: knihkupectví PODZIMEK, Nádražní 86
ÚVALY: knihkupectví ALBRA, Husova 98
VLAŠIM: tabák MIROSLAV POKORNÝ, Prokopova 1644
ZBIROH: knihkupectví VISIT, Sládkova 246
ZRUČ NAD SÁZAVOU: knihkupectví RADKA, Společenský dům 594

Východočeský kraj

ČERVENÝ KOSTELEC: AMBRA, Havlíčkova 601
ČESKÁ TŘEBOVÁ: knihkupectví PASEKA, Hýblova 51
DVŮR KRÁLOVÉ NAD LABEM: knihkupectví L. NOŽIČKA, Masarykovo nám. 3
DVŮR KRÁLOVÉ NAD LABEM: knihkupectví U VESELÝCH, Revoluční 71
DOBRUŠKA: knihkupectví U HOŇKŮ, Nám. F. L. Věka 23
GOLČŮV JENÍKOV: LUNA, Masarykovo nám. 102

HAVLÍČKŮV BROD: knihkupectví VYSOČINA, Havlíčkovo náměstí 180
HOLICE: knihkupectví, Palackého 231
HOŘICE: knihkupectví SKIPPY, Komenského 277
HRADEC KRÁLOVÉ: NAŠE VOJSKO s.r.o., Karla IV. 689
HRADEC KRÁLOVÉ: KNIHCENTRUM, Čelakovského 488/10
CHLUMEC NAD CIDLINOU: knihkupectví GLOBUS, Klicperovo nám. 55/I
CHOCEŇ: ZÁMECKÉ KNIHKUPECTVÍ, Pardubická 1
CHRUDIM: knihkupectví LYRA, Široká 117
JAROMĚŘ: knihkupectví EVA, Náměstí ČSA 56
JIČÍN: knihkupectví a antikvariát U ŘEHÁČKŮ, Husova 60
JILEMNICE: knihkupectví U MALÝCH, Masarykovo nám. 14
KOSTELEC NAD ORLICÍ: knihkupectví ČERNÁ & KOPECKÁ, Palackého nám. 51
LEDEČ NAD SÁZAVOU: JERICHO SHOP, Husovo nám. 141
LETOHRAD: knihkupectví, Václavské náměstí 56
NÁCHOD: knihkupectví, Palackého 26
NOVÁ PAKA: knihkupectví „U JONÁŠE", Masarykovo nám. 14
NOVÝ BYDŽOV: knihkupectví GLOBUS, Masarykovo nám.
PARDUBICE: knihkupectví PAŘÍZEK, 17. listopadu 232
PARDUBICE: HABR, nádražní hala ČD
PARDUBICE: KNIHCENTRUM, Třída Míru 2670
PŘELOUČ: GLOBUS, Václavské nám. 275
RYCHNOV NAD KNĚŽNOU: knihkupectví VÁVROVÁ H., A. Provazníka 246
SEMILY: knihkupectví HOBIT, Špidlenova 481
SVĚTLÁ NAD SÁZAVOU: knihkupectví M. BEDRNÍČKOVÁ, Nádražní 6
TRUTNOV: GALERIE ALFA, Bulharská 58
TRUTNOV: KNIHCENTRUM, Horská 88
TURNOV: antikvariát, knihkupectví, 5. května 704

Speciálka:
HRADEC KRÁLOVÉ: knihkupectví SKIPPY, Gočárova 30

Praha

PRAHA 1: VD KONSORCIUM, Na poříčí 25
PRAHA 2: knihkupectví CONCORDIA: Jugoslávská 2
PRAHA 2: ARBESOVO KNIHKUPECTVÍ, Slezská 6
PRAHA 4: knihkupectví PROSPEKTRUM, Budějovické nám.
PRAHA 4: knihkupectví ŽIRAFA, Hlavní 2459
PRAHA 5: knihkupectví U stromečku, Elišky Přemyslovny 434
PRAHA 6: PTL-ČVUT, Bílá 90
PRAHA 6: AKS, Evropská 695 (Delvita)
PRAHA 6: EKOPRESS, Kamýcká 129
PRAHA 6: NAŠE VOJSKO CBN GROUP, Vítězné náměstí 4
PRAHA 6: JAVÍ, Bělohorská 50
PRAHA 8: knihkupectví ŽIRAFA, Střelničná ul.
PRAHA 10: knihkupectví POHODA, Přátelství 62

Následující prodejny zásobuje distribuce vydavatelství Polaris, P.O.BOX 28, Frenštát p. R.

Východočeský kraj

CHRUDIM: knihkupectví AVALON, Filištínská 25
HAVLÍČKŮV BROD: knihkupectví Divizna, Havlíčkovo nám. 49
JEVÍČKO: knihkupectví Karolínka, Kostelní 46
JIHLAVA: Knihkupectví Kuba a Pařízek, Masarykovo nám. 2
LITOMYŠL: Faltysovo knihkupectví, Smetanovo nám. 10
PARDUBICE: Knihkupectví, J. Zajíce 783
PARDUBICE: Knihkupectví VOTOBIA, Pernštýnská 9
VYSOKÉ MÝTO: Faltýsovo knihkupectví, Pražská 251/1
ŽĎÁR NAD SÁZAVOU: Knihkupectví, Nám. Republiky 49
ÚSTÍ NAD ORLICÍ: Knihkupectví Ambrosia, M. J. Kociána 32

Jihomoravský kraj

BOSKOVICE: Knihkupectví OBZOR, Masarykovo nám. 27
BRNO: K-Centrum, Kopernikova 3
BRNO: Knihkupectví, SVAN s.r.o., Sedlákova 31
BŘECLAV: Knihkupectví, 8. října 1
HODONÍN: Knihkupectví, Národní třída 29
KYJOV: Knihkupectví, Masarykovo nám. 1
TŘEBÍČ: Knihkupectví Brym, Karlovo nám. 10
UHERSKÉ HRADIŠTĚ: Knihkupectví U SOVY, Mariánské nám. 46
UHERSKÉ HRADIŠTĚ: Řehořovo knihkupectví, Masarykovo nám. 157/8
UHERSKÝ BROD: Knihkupectví U Černého Janka, Masarykovo nám. 101
VYŠKOV: Knihkupectví, Husova 8
ZNOJMO: Knihkupectví, SVAN s.r.o., Horní nám. 17

Severomoravský kraj

BOHUMÍN: Knihkupectví, tř. Dr. E. Beneše 107
BRUNTÁL: F-Komputer, U Potoka 26
BYSTŘICE POD HOSTÝNEM: Knihkupectví, drobné zboží, Dolní 546
BÍLOVEC: Knihkupectví Schmied, Slezské nám. 19
ČESKÝ TĚŠÍN: Prodejna knih, Těšínská tiskárna, Hlavní 19
FRENŠTÁT POD RADHOŠTĚM: Knihkupectví, Náměstí míru 2
FRÝDEK-MÍSTEK: Knihkupectví Lev Bílek, s.r.o., Tržní 20
FRÝDLANT NAD OSTRAVICÍ: Knihkupectví, Janáčkova 1238
HAVÍŘOV: Knihkupectví Budoucnost, nám. Republiky
HRANICE N. M.: Knihkupectví Beseda, Svatoplukova 80/5
JABLUNKOV: Kniha Mičánek, Mariánské nám. 28
KARVINÁ-FRYŠTÁT: LIBREX, obchodní středisko HVĚZDA, Markova ul.
KARVINÁ-FRYŠTÁT: OD TREFA knihkup., 17.listopadu 2/23
KOPŘIVNICE: Knihkupectví, Štefánikova 1155
KRAVAŘE: Max Jarosch, Bezručova 8
KRNOV: Knihkupectví Pod Cvilínem, Opavská 39
KROMĚŘÍŽ: Jiří Dočkálek, knihkupectví, Riegrovo nám. 133/65
LITOVEL: Knihkupectví ATLAS, nám. P. Otakara 754
NAPAJEDLA: Svatava Nováčková, knihkupectví, Palackého 20
NOVÝ JIČÍN: Knihkupectví, nám. T. G. Masaryka 9
OLOMOUC: Knihkupectví, nakl. OLOMOUC s.r.o., Masarykova 26
OLOMOUC: knihkupectví TYCHO, Ostružnická 3
OPAVA: Matiční knihkupectví, Matiční 2
OPAVA: Kniha, Jarmila Šťastná, Mezi trhy 3
OPAVA: BREDA – Knihkupectví, nám. Republiky 11
ORLOVÁ-LUTYNĚ: knihkup. OD TREFA, Masarykova 795
OSTRAVA-PORUBA: Knihkupectví, Hlavní třída 697
OSTRAVA: PRIOR IK, Masarykovo nám. 15
OSTRAVA: Knihcentrum a.s., Zámecká 20
OSTRAVA-PORUBA: knihkupectví DUHA, A. Bejdové 1810
PROSTĚJOV: Knihkupectví a antikvariát, Nám. TGM 15
PŘEROV: Knihkupectví VOTOBIA, Kratochvílova 7
PŘEROV: KNIHCENTRUM, a.s., Wilsonova 6
ROŽNOV POD RADHOŠTĚM: Knihkupectví BETA, Nádražní 32
ŠTEMBERK: Albertovo knihkupectví, Radniční 7
ŠUMPERK: Knihkupectví D&G, 1. patro OD, Hlavní třída 23
UNIČOV: Knihkupectví FORTE, Masarykovo nám. 5
VALAŠSKÉ MEZIŘÍČÍ: knihkupectví N&N, Zdeňka Fibicha 1200
VSETÍN: Knihkupectví Malina, Dolní nám. 34
ZLÍN: Svatava Nováčková, Knihy – OD Prior, nám. T. G. Masaryka 6
ZLÍN: Knihkupectví, Školní 389

V seznamu nejsou zahrnuty velké SF speciálky.
Za správnost uvedených údajů odpovídají distributoři.

Honili mě skoro do večera, ale pak jsem si našel úkryt v koruně jednoho stromu. Čtyři z těch lumpů prošli kolem mě. Pořád čenichali a pokřikovali na sebe s ostatníma, ale nenašli mě. Říkal jsem si, jestli nemám skočit dolů a odrovnat ty čtyři, ale pak sem si řek: ‚Mysli. Zabiješ čtyři a za chvíli máš na krku dalších deset.' Tak jsem je nechal. K večeru je to přestalo bavit a někam se ztratili."

3) *„Jak jsem tak chodil po horách, najednou vám koukám, jak se k obloze táhne pramínek kouře. Říkám si: ‚Který čerchmant to může tábořit v takové divočině.' Tak jsem se šel kouknout a co nevidím. Chýška. Z komína se kouřilo, tak si říkám: ‚Podíváš se dovnitř, třeba tu žije nějaký druid, nebo tak něco.' Už už jsem chtěl vylézt ze křoví, když tu se dveře otevřely a v nich nějaký chlápek v kutně. Bílé vlasy, bílý vous, ale co vám bylo na něm zvláštní – uši. Jako když byste vzali oslí uši a přišili je člověku. Měl jsem vám tam za křovím co dělat, abych se smíchy neutloukl. Jo, to jsem si ale dal. Ten člověk to slyšel a viděl, jak se celý keř natřásá, a nejspíš mu to došlo. Najednou vám začal mávat rukama a něco mumlat. Tak jsem se koukal, co z toho jako vyleze. Pak to přišlo. Jako když vám někdo za zadkem zapálí kovářskou výheň. Ohlédnu se a za mnou vám šlehají ze země plameny. Tak jsem vám vylít ze křoví a s připáleným zadkem upaloval, co mi síly stačily. Nezastavil jsem se, dokud jsem nebyl dobré dvě míle daleko."*

4) *„Jednou jsem večer odpočíval na malé mýtině u ohníčku a pomalu se mi klížily oči. Najednou jsem za sebou zaslechl v lese zapraskat větvičku. Hned jsem se probral a naslouchal. Ticho. Pak najednou znovu něco zapraskalo. Tentokrát o kus blíž. Připravil jsem si luk a když jsem znovu zaslechl zapraskání, vyskočil jsem a rozběhl se stranou do lesa. Jen jsem to udělal, vyběhli z lesa dva skřeti a rovnou za mnou. Chtěli se ke mně potichu připlížit a až usnu, tak mi zakroutit krkem. Když ale běželi za mnou, vyběhli do světla kolem ohně. A to byl jejich konec. Můj luk mě ještě nikdy nezklamal. Dostal jsem je oba čistě, každého jednou ranou."*

Trpaslíci **Gromm** a **Gramm** – jsou to bratři, válečníci na 3. úrovni. Doslechli se něco o zloději a chtějí ho dopadnout. Narazí-li na kohokoliv neviditelného, okamžitě na něj zaútočí v domnění, že jde o hledaného lupiče. Na „Lov" vyrážejí za šera. Ubytovali se v hostinci U zlomeného meče. Do party nikoho neberou (nechtějí se dělit o odměnu)

Alchymista **Jorax** – sídlí v Magické ulici. Je to člověk pyrofor na 8. úrovni. Byl by ochoten přijmout učně na výpomoc.

Prodává lektvary a svitky, z magických předmětů pouze *lakmusový papírek*, *detekční hůlku*, *píšťalku*, *plášť* a *elfí boty*. Neprodává *lektvar vlády nad lykantropy* a *metamorfózu*. Nevyrábí také silnější lektvary než z PPZ.

Kar-kichran Magaret ni Odirod – je to mocný mág (na 16. úrovni) z jedné z jižních zemí, který přestrojen za komedianta cestuje se svojí kobrou Sigfrídem za důležitým a tajným posláním na sever. Setkat se s ním mohou na tržišti při „incidentu se Sigfrídem". Pomohou-li mu hada dopadnout, bude jim vděčný a může jim slíbit pomoc do budoucna. Zabijí-li hada, je možné, že jim to nějakým způsobem v budoucnu vrátí, ač není příliš mstivý. V žádném případě jim ale v dané chvíli neodhalí svoji moc ani své poslání.

Hobit **Koník** – chce se zalíbit Zlodějskému cechu, aby jej přijal do svých řad, a dopadnout Neviditelného. Zatím nemá žádné stopy. Uvědomil si však jednu velmi důležitou věc: Onen tajemný lupič se zaměřuje na šperky, které zůstanou ležet někde nestřeženy –

v pokoji na stole, na skříňce apod. *„Zřejmě se spustí se střechy a otevřeným oknem pronikne dovnitř a potom stejně tiše zmizí. Poslední dobou mu ale připisují pomalu kdejakou krádež."*

Překupník **Kočka Lorm** – má svůj krámek v jednom z průchodů v Krvavé ulici. *Je to člověk s jizvou na čele.* Dokáže opětovně prodat vše, co mu kdo prodá, a neptá se na původ zboží. Ví toho mnoho o zdejším podsvětí. Zná, kudy se dostat do kanálů, ví, jak kontaktovat členy Zlodějského cechu, dokáže sehnat na zakázku takřka cokoliv.

Když na něj dobrodruzi narazí, *má modřinu pod okem, natržený horní ret, v krámku je nepořádek a na zemi kaluž krve. Na rameni mu sedí černý, jednooký kocour. Omlouvá se vám za ten nepořádek a říká, že tady byly menší problémy, ale že už je vše v pořádku. Pak se na vás zvědavě obrátí a říká: „A kdo vás za mnou vlastně poslal?"*

Bude-li se mu zdát jejich odpověď uspokojivá, spokojeně přikývne a zeptá se: *„Co pro vás mohu udělat?"* Pokud ne, ve vší slušnosti je z krámku vyprovodí.

Zeptají-li se ho na „Neviditelného" mohou (40%) zahlédnout v jeho očích na okamžik zákmit strachu a všimnout si, jak se jeho ruka jaksi instinktivně dotkla modřiny pod okem (ráno jej už se stejným dotazem „zpracovali" Azapartovi ranaři). *„Bohužel, nic o něm nevím," řekl a pokusil se o něco, co měl být asi úsměv.* Pokud dobrodruzi svoji žádost nějak podloží (např. zachřestěním zbraní nebo zacinkáním mincí – aspoň 10 zl) řekne jim, že nedávno se u něj objevil neznámý muž a prodal mu několik šperků. *„Byl vysoký, v černém plášti, měl husté obočí a černý vous, obličej měl poněkud protáhlý a oči zelené. Nikdy předtím jsem jej tady neviděl. Pak se objevil ještě dvakrát a vždy přišel s několika šperky. Nevím, zda je to muž, kterého hledáte, ale sázel bych na to, že ano. Víc o něm opravdu nevím."*

Pokud jej uplatili: *Byli jste už na odchodu, když vás zastavil: „Počkejte, vlastně jsem si vzpomněl ještě na jednu věc. Ten člověk tak nějak divně páchl. Jako by právě vylezl ze stoky, jestli mi rozumíte."*

Městský písař a kronikář **Lannion** – (viz **Radnice**)

Mohou se od něj dozvědět toto:

– Kanály pod městem jsou velmi nebezpečným místem. Zmizela tam už spousta odvážlivců, kteří tam neopatrně vlezli. Nikdo vlastně ani pořádně neví, co vše tam žije.

– Asi před 6 týdny (popř. více, podle toho, jak dlouho jim trvala cesta do města) se ve městě a jeho okolí začaly ztrácet šperky a různé drobné věci (zdobená dýka, stříbrné zrcátko, stříbrné příbory, apod.)

– Před třemi dny někdo ukradl na radnici zlatý pohár. Byl to velmi vzácný kousek zdobený drahokamy (viz **Poznámky**).

– Stížnosti se množí a nikdo si nemůže být jist svým majetkem.

– Doposud toho muže nikdo ani nezahlédl. Proto se mu také říká Neviditelný. Starosta má podezření, že by mohlo jít o nějakého kouzelníka.

– Město je velké a těch pár strážných nestačí všechno ohlídat. Navíc jsou ve městě temné uličky, kam raději ani oni nechodí, ačkoliv to nepřiznají.

Zná také historii zdejšího Bronteova chrámu. Zeptají-li se jej na staré pohřebiště, řekne jim: *„Není to tak dávno, co se po něm také nějaký mladík ptal. Říkal jsem mu, že je někde pod temnými uličkami, protože víc už opravdu nevím. Myslím, že ve staré kronice města se o tom místě psalo víc, ale někdo tu stránku vytrhnul. Kdo to opravdu nevím.* (Zjistil to teprve, když se jej ten mladík

vyptával.) *Takové barbarství. Trhat listy z kroniky. To snad ani nemohl být člověk.*" „*Ten mladík pak odešel. Varoval jsem ho, aby nelezl do kanálů pod městem, ale bojím se, že mě neposlechl. Od té doby jsem ho neviděl.*"

Pokud se s ním dají do důvěrnějšího rozhovoru:

„*Dělat městského písaře a kronikáře, to není jen tak. Jsem už starý a sám na to nestačím. Měl jsem kdysi pomocníka, ale znáte ty mladíky, co nevydrží na jednom místě. Jednoho dne se sebral a odešel někam na cesty. Od té doby je zase celá práce na mých bedrech. Ono se zdá, že to nemůže být tak těžké, ale to je jenom zdání.*"

Podrobnějším vyptáváním mohou zjistit, že je to asi 5 let, co jeho pomocník odešel. Po dlouhém vzpomínání by si také vzpomněl, že se jmenoval Zacharo. Mohl by jim (pokud by projevili zájem) dát i jeho popis.

Pozn.: Písař bydlí nedaleko radničního náměstí v jedné z bočních uliček. Mezi lidi příliš často nechodí, ale z doslechu jich hodně zná (např. zná historii místního blázna Nebijteho).

Milmír – je to asi třicetiletý muž s knírkem, hustými černými vlasy, tesákem u pasu a značnou sebedůvěrou. Slouží jako posel u hraběte Serana z Ograldonu. Právě je na cestě s důležitou zprávou (o níž ovšem nebude chtít mluvit) ke královskému dvoru. Setkat se s ním mohou při incidentu na tržnici. Z incidentu obviňuje všechny kolem, jenom na sebe jaksi zapomíná. Domnívá se, že není nic důležitějšího než jeho pán a za ním hned v těsném závěsu on. Jakmile se tedy bude schopen znovu postavit na nohy, bude urychleně pokračovat v cestě.

Místní blázen **Nebijteho** – Jako jediný přežil masakr při skřetím nájezdu v pohraniční oblasti. Z hrůzného zážitku se nikdy zcela nevzpamatoval. Pomátl se a občas něco nesrozumitelně vykřikuje a pobíhá po městě. Starosta jej už několikrát chtěl vykázat z města za rušení pořádku, ale protože jinak je neškodný, k exekuci nakonec nikdy nedošlo.

Obchodník **Tarasko** – vysedává v hostinci U pečené husy. Na druhý den opustí město. Koupil několik z ukradených šperků. Tuší, že jsou kradené, a proto se snaží, aby je u něj nikdo neviděl. Jinak je to vcelku zábavný, ač nepříliš sdílný, společník.

Posadí-li se dobrodruzi k jeho stolu: 20% šance na postřeh, že si někdo z nich všimne prstenu na jeho ruce. „*Když váš společník natáhl ruku po poháru, všimnul sis na jeho ruce prstenu s rubínem. Podobných prstenů je spousta, ale přesto se ti zdá, že obchodník nějak příliš rychle stáhnul ruku ze stolu, když si všimnul tvého pohledu. Jako by se něčeho bál.*"

Na dotaz na původ prstenu odpoví, že jej nedávno koupil na cestách.

Při dotazu na svoji podivnou reakci se usměje a odpoví: „*Prosím, neurazte se, ale to víte, když tu teď řádí tolik zlodějů, tak musí být člověk opatrný.*"

Přitlačí-li jej ke zdi, prozradí jim, že prsten (i další předměty, pokud je objeví) koupil ve zdejší putyce od jednoho muže za příznivou cenu. Zeptají-li se jej na popis toho muže, odpoví: „*Byl vysoký, v černém plášti, měl husté obočí a černý vous, obličej poněkud protáhlý a oči zelené.*"

V jeho pokoji mohou najít ještě dva náhrdelníky, zlatý náramek, jehlici a sponu do vlasů s perlou, na níž je vyryta růže.

Tlustý Jok – vede putyku U smradlavého tchoře. *Má oválný obličej s poněkud rozplácnutým nosem. Vlasy má prořídlé, za pasem zastrčený obušek.* (Po ruce má dva místní pořízky jako vyhazovače.) Zná vcelku dobře své hosty (má dobrou paměť), ale není příliš vstřícný. Pokud mu dostatečně zaplatí, může jim dát nějaké informace, ale spoustu věcí z něj nevytáhnou (nechce ztratit klientelu). Zkusí-li to na něj postavy s násilím, najde se v putyce vždy dost pobudů, ochotných mu pomoct (a hlavně se porvat).

Pokud nepoloží před Joka aspoň 1 zl, nebude se s nimi chtít vůbec vybavovat a odkáže je např. na Aubucha, který se *„furt potuluje po městě a třeba něco viděl."*

Popíší-li mu Muže se zelenýma očima, za takové 4 zl si vzpomene, že se v hostinci párkrát objevil, dal si víno a pak domlouval v koutě nějaké obchody. S kým, to však neví. Nezná jej. Ví jen, že ten muž vždy platil ve zlatě a nikdy nechtěl nazpět. *„Štědrý člověk to je."*

Nabídne jim, že jestli chtějí, mohou u něj nechat vzkaz.

Slizák Pad – je to starý šmírák. Pokud zrovna nesedí v putyce, tak určitě někde prolézá odpadky, jestli tam nenajde něco, co by mohl použít. V temných uličkách a okolí jej zná spousta lidí a považují jej (a právem) za neškodného, trochu bláznivého stařík. Prolezl už kdejaké smetiště. Paměť mu už trochu selhává a navíc veškerý jeho obzor se týká smetišť, takže rozhovor s ním je velmi nesnadný. Pokusí se postavám vnutit nějaký předmět, který vylovil někde na skládce, aby měl na chlast. Po dlouhém a vysilujícím rozhovoru s ním se můžou dozvědět, že zahlédl nějakého podivného muže, zhruba odpovídajícího popisu (muže se zelenýma očima), pohybovat se v temných uličkách v místech, kudy se dá dostat do stoky.

1) *„Koukněte se, ten nůž je skoro jako nový," řekl a vytáhl zpod šatů nůž s ulomenou špičkou, po jehož čepeli se v jednom místě začíná už rozlévat rez. „A že jste to vy, tak může být váš za pouhé 4 stříbrné. No tak, co říkáte?"*

2) *„Tuhle jsem objevil docela zachovalou lucernu. Pravda, už nemá okenice, ale zato bych vám ji mohl prodat za, řekněme 2 zlaté."*

3) *„To byste nevěřili, co všechno lidi nevyhodí. Tuhle jsem našel dokonce nepoškozenou truhličku i s klíčkem. Dostal jsem za ni celých 6 zlatých."*

4) *„Taky mám jednu dýku. Moc fajnová práce, to se pozná. Ten člověk, co ji měl v zádech, ji už asi stejně nepotřeboval."*

5) *„Když mi dáte zlaťák, můžu vás zavést na místo, odkud je vidět, jak se večer v sousedním domě svléká jedna ženská."*

6) *„Za stříbrňák vás zavedu do míst, kudy se můžete pohodlně dostat do podzemí. Je tam sice tma a zápach, no jako ve stoce, ale dá se tam najít spousta zajímavých věcí* (bota, měďák, železná přezka, ...)."

Pokud na něj půjdou s násilím, začne si naříkat, jak mu všichni ubližují a jak je nešťastný, a stejně z něj nic nedostanou. Pokud ho opijí, poví i co neví (např. si vzpomene, že jednou v podzemí zahlédl nějakou postavu v černém plášti *„Jednou jsem vám v kanále zahlédl přízrak. Pohybovalo se to tiše jako myš a vznášelo se to nad vodou* (Zacharo s prstenem černé vodoměrky). *Vypadlo to jako člověk v dlouhém černém plášti. A před ním vám všechny krysy prchaly na všechny strany. I ta obrovská, obrovská jako veliký pes.* (Stoximus v krysí podobě, dělající Zacharovi cestu). *Stál jsem úplně ochromený hrůzou, dokud to nezmizelo. Celý týden jsem se*

tam neodvážil." Místo si už přesně nepamatuje, ale ví, že to bylo někde u „velké stoky" pod Temnými uličkami. Budou-li chtít, aby je tam zavedl, budou muset počkat až vystřízliví. Pak je zavede na některou křižovatku a ukáže jim: „*Tady jsem stál a tam se to odehrálo.*" (Místo výběru může být nesprávné (60%), neboť Pad si to už natolik nepamatuje. Pokud se jej budou vyptávat na podrobnosti, mohou zjistit nesrovnalosti a postupně jej tak „dokopat" na správné místo.)

Všetečný Tony – hobit kapsář. Jeho oči neustále těkají po místnosti, jako by mu odevšad mohlo hrozit nebezpečí. Oděn je v prostých šatech. Má u sebe váček s 14 měďáky a 2 stříbrňáky. Příležitostně si přivydělává jako prostředník při prodeji kradených šperků. Momentálně má u sebe prsten se dvěma perlami, na němž je vyryta runa S, a dva měděné náramky. Narazili-li na dobrodruhy, kteří vypadají, že jsou při penězích a že se chystají na cestu z města, přitočí se k nim, nabídne jim náramky a, dají-li se s ním do řeči, i prsten. Tyto předměty dostal od Kočky Lorma, aby mu je pomohl prodat.

Pokud budou chtít vědět, odkud má ty předměty, řekne, že pokud nemají zájem, rád je nabídne někomu jinému a pokusí se zmizet. Jestli se jim podaří přitlačit jej ke zdi, vymyslí si, že předměty koupil od nějakého vysokého elfa, který projížděl městem a potřeboval rychle peníze. Pouze v případě ohrožení života prozradí, že šperky má od Kočky Lorma, a prozradí také, kde jej najdou.

Má panický strach z vojáků a objeví-li se někde nablízku, okamžitě se pokusí vytratit.

V případě, že má pocit, že je sledován, může použít jednoho domu v Krvavé ulici, jehož zadní vchod vede na dvůr, odkud se dá nenápadně zmizet. Tato cesta je využívána nejen jím, ale i některými členy Zlodějského cechu. Majitel domu (stařík, který se nezajímá o okolí) dostal od Zlodějského cechu zaplaceno, aby nechal oboje dveře otevřené a o nic se nezajímal. (Proto z něj taky žádné informace nedostanou, ani kdyby jej mučili. Pokud mu zaplatí, bude ochoten je v domě nechat i přespat. S největší pravděpodobností by tak narazili na někoho ze Zlodějského cechu nebo na Koníka, který bude domem procházet.)

Sluha **Zabar** – pracuje na radnici. Pomáhá písaři rovnat knihy, uklízí, chodí otvírat dveře apod. Málomluvný a spolehlivý. Práce se mu líbí (je slušně placená). Podstatné informace nemá.

Žebravý Al – vysedává obvykle v Kupecké nebo Hradební ulici. Právě chvíli předtím, než jej potkají, se mu stane zvláštní věc.

Pomalu jste si razili cestu mezi lidmi, když náhle z jedné z bočních uliček vyběhl člověk ve starých, špinavých šatech, na nichž se už zub času nepěkně podepsal. Má dlouhé, ušpiněné vlasy, vousatý obličej, poněkud vpadlé oči a lehce pokulhává na pravou nohu. Mává kolem sebe rukama a neustále vykřikuje: „Zázrak. Stal se zázrak." Lidé se zastavují a překvapeně se za mužem ohlížejí. Zaslechli jste, jak nějaký muž vedle vás utrousil: „Určitě se úplně pomátnul." Lidé se začínají kolem muže seskupovat a on jim něco vysvětluje, přičemž nepřestává živě gestikulovat.

Pokud se půjdou podívat, mohou vyslechnout, o čem muž mluví: „*Právě jsem seděl jako vždycky támhle v té uličce a prosil kolemjdoucí o almužnu. Víte, jsem velký chudák a co bych si počal bez cizí pomoci. Jak jsem tam tak seděl, myslel jsem na to, jak byli bohové nespravedlivý, že mě odsoudili k životu žebráka. A jak jsem tak přemítal, stal se zázrak. Bohové se nade mnou slitovali.*

Náhle se zvedl vítr a z nebe mi rovnou do klína spadl nádherný perlový náhrdelník. Povídám vám, byl to zázrak.“ Lidé pochybovačně kroutí hlavami.

Asi za 3 směny dorazí velekněz z Bronteova chrámu (přivolaný jedním z přihlížejících): *„Ustupte z cesty. Jde ctihodný Amuleus,“ ozval se v ulici náhle jasný a rázný hlas. Všichni se otočili tím směrem. K muži míří vysoký černovlasý muž ve věku asi čtyřiceti let oděný v kněžském rouše. Doprovází jej urostlý muž v dlouhém plášti, který má za pasem zasunut palcát. Talisman na jeho krku dokazuje, že i on náleží k Bronteovu řádu. Lidé jim uctivě ustupují z cesty.*

Kněz dorazil až k onomu muži, který zde způsobil takové srocení davu, a s vlídnými slovy se na něj obrátil: „Pojďte s námi dobrý muži. Poskytneme vám útulek a jídla i pití co si budete přát. Pak nám můžete vyprávět o tom, co se stalo.“ Muž se k němu ochotně připojuje. Když odcházejí, kněz se ještě obrátí k davu a pronese: „Velebte jméno Bronteovo a jeho nevýslovnou štědrost.“

K této události došlo tak, že Zacharova straka zlodějka byla náhle napadena jestřábem, když nesla ukradený šperk. Šperk upustila a zachraňovala holý život. Půjdou-li proto prohledat místo, kde žebrák předtím seděl, mohou na zemi najít (nápadnost 5%) čermé (strační) pírko. Ulička se jinak nijak neliší od běžných uliček.

Půjdou-li se ještě zastavit na radnici, dozví se, že právě toho dne došlo k další krádeži. Budou posláni do domu na křižovatce Hradební a Magické ulice. Žena, která tam žije, je přijme se zjevnou nedůvěrou a nebude je chtít pustit dovnitř. Ledaže najdou nějaké rozumné vysvětlení, proč by se s nimi měla vůbec bavit. (Stačí v podstatě říci, že jsou na stopě Neviditelnému a že její svědectví by mohlo pomoci k jeho dopadení.)

Jak došlo ke krádeži: *„Chystala jsem se právě na návštěvu a přemýšlela jsem, jaké šperky si vezmu na sebe, když se dole ozvala rána, jako když se něco rozbije. A taky že jo. Služebná, ta husa jedna hloupá, rozbila džbán. No, tak jsem tam seběhla a pořádně jí vyplísnila. Truhličku se šperky jsem zavřela a jen perlový náhrdelník, který jsem právě měla v ruce, jsem v roztržitosti položila na stůl. Když jsem se pak vrátila nahoru do pokoje, byl náhrdelník pryč. Ještě že ten lump neukradnul celou truhličku. Zřejmě jsem ho vyplašila, když jsem se vracela, a tak popadl jen první šperk, co mu padl do oka, a utekl. Stejně je to ale záhada. Nikoho jsem ani očkem nezahlédla. Ach já nešťastná. Co můj manžel, víte, on byl jedním z radních, zemřel, padá na mě samá smůla.“*

Pozn.: Prodloužení spojnice mezi domem, kde došlo ke krádeži, a místem, kde „došlo k zázraku“ ukazuje směr k Zacharovu domu (ale také na Tržnici či Temné uličky).

Pozn.: Bronteův řád se pokusí využít tohoto „zázraku“ k propagaci své víry. Proto učiní z Ala rázem hrdinu a přijmou jej pod ochranu chrámu. Ne že by moc zdejší kněží byla tak malá, ale čím více zázraků, tím lépe.

Pokud se dobrodruzi nějakým způsobem pokusí veřejně zpochybnit tento „zázrak“, a tím i autoritu zdejších kněží, obrátí proti sobě hněv Řádu, což může znamenat nepříjemné komplikace. Opatrnou informaci o tom, že šperk je kradený, naopak Řád uvítá, neboť se tak může vyvarovat budoucích obtíží. Přijmout fakt, že nešlo o zázrak, pro ně zřejmě ale nebude právě jednoduché.

Poznámky

Osoby, vyskytující se na radnici:
Starosta Lunedic
1. radní Farel
2. radní Hartberg
3. radní Hasslach
4. radní Sambor (starostův zeť)
Čestný člen městské rady Amuleus
Městský písař a kronikář elf Lannion
Sluha Zabar

Okradení
Byla okradena většina významných měšťanů (Pokud tedy dobrodruzi Zachara dopadnou, budou si moci ve městě nějaký čas spokojeně žít na útraty městské rady, nehledě k možným výhodám při budoucí návštěvě města.). Kromě nich bylo také okradeno mnoho putovních obchodníků (ti ale už většinou dávno opustili město). Z radních nebyli okradeni pouze Hartberg, který je podezřívavým hamounem, své šperky si pečlivě ukrývá a okna i v létě nechává zřídka otevřeny, a Sambor, který má dům v JZ části města, kam straka příliš často nelétá, a který navíc většinu dne tráví mimo dům a má proto šperky pečlivě ukryty. Ostatní (starosta, Farel, a Hasslach) nebo jejich manželky byli okradeni a mají proto zvláštní zájem na dopadení zloděje.

Informace od okradených
Podaří-li se jim kontaktovat některé okradené, mohou se dozvědět, jak ke krádežím došlo. (Všem krádežím je společné, že bylo otevřené okno – léto je celkem horké a tak je někdy otevřeno i v noci – a že nezmizely všechny šperky)

1) Měšťan: *„Toho večera jsem si počítal při svíčce peníze a odhadoval ceny svých šperků. Najednou na mě přišla taková únava, že jsem usnul. Když jsem se probudil, byla tma. Svíčka dohořela. Tak jsem si zapálil další. Ke svému zděšení jsem zjistil, že mi ze stolu zmizel cenný perlový náhrdelník se vzácnou černou perlou uprostřed."*

2) Manželka radního Farela: *„Právě jsme se s manželem chystali na cestu do sousedního města k mé rodině. Zkoušela jsem si šaty a šperky. Šla jsem se ukázat manželovi, který ještě vypisoval nějaká lejstra v pracovně. Několik šperků jsem nechala ležet na stole. Když jsem se vrátila, byl pryč zlatý náramek a jedna spona do vlasů. Byla to zlatá spona, na níž byla vyryta růže a která byla zdobena bílou perlou."*

3) Radní Hasslach: *„Když jdu večer spát, odkládám si své prsteny na noční stolek. Tehdy jsem se vrátil až pozdě v noci, a tak jsem si ráno přispal až do oběda. Když jsem si však chtěl prsteny nasadit, s hrůzou jsem zjistil, že jsou pryč. Byl to zlatý prsten s rubínem a prsten se zeleným nefritem a osmi malými tyrkysy okolo."*

4) Městský písař (o této krádeži ví celá městská rada): *„Ten den se sešla městská rada, aby projednala některé důležité záležitosti. Jednání se protáhlo do pozdních odpoledních hodin. Zvláště Farel se Samborem se nemohli dohodnout. Starosta stál pochopitelně za Samborem, to víte, svého zetě přece nemohl nepodpořit. Hasslach zase stál za Farelem a Hartberg, jak je u něj obvyklé, se nemohl rozhodnout, na kterou stranu se přidat. Ten den tam byl taky Amuleus, ale hned poté, co byl*

odhlasován příspěvek na údržbu chrámu, zase odešel. V závěru zasedání se mluvilo o tom poháru, co byl pak ukraden. (Jednalo se o to, zda by měl být pohár vystaven na radnici, nebo zda by měl být uložen do městského pokladu.) *Starosta mě pro něj poslal do jeho pracovny, a tak jsem jej přinesl. Když zasedání skončilo, odešli Hartberg a Sambor do své pracovny, ostatní odcházeli domů. Vyprovázel jsem je ke dveřím. Když jsem se pak vrátil, abych pohár odnesl zpět do starostovy pracovny, zjistil jsem, že je pryč.*"

5) Obchodník s klenoty: „*Ten den jsem měl právě jednání se správcem hraběcí pokladnice. Hrabě chtěl šperk pro svoji choť. Vyrobil jsem proto krásný zlatý prsten, zdobený dvěma perlami, na jehož spodní stranu jsem vyryl počáteční písmeno hraběnčina jména, tzn.* **S.** *No a ten den ke mně přišel právě ten správce, aby si prsten prohlédl. Myslím, že se mu ten prsten líbil, ale nějak jsme se nedohodli na ceně. Nakonec slíbil, že si promluví s hrabětem a za dva dny se znovu zastaví. Zdůraznil jsem mu, že tak dobrý obchod by s nikým jiným neudělal, ale myslím, že jsem jej nepřesvědčil. Je to příšerný držgrešle. Ještě že hrabě na zlaťák nekouká, protože kdyby všechno záviselo jen na jeho správci, přišel bych o spoustu dobrých obchodů. Hrabě je totiž můj stálý odběratel. Ten umí ocenit mou práci. Ne jako někteří. No, ale abych se vrátil k tomu večeru. Doprovodil jsem správce dolů. Prsten zůstal ležet na stole v mém pokoji. Když jsem se pak ale vrátil, prsten byl pryč.*"

Ostatní

Budou-li se vyptávat náhodným způsobem různých obchodníků, mohou se dozvědět relevantní i matoucí informace:

1) Obchodník: „*Šel jsem právě po tržnici. U pasu jsem měl váček a v něm celých 150 zlaťáků. Chtěl jsem si totiž koupit nějakého koně. Když jsem se ale prodral až ke koňskému handlíři, najednou koukám, váček je pryč. Určitě to byl ten Neviditelný, protože jsem nikoho ani nezahlédl.*" (Klasický příklad úspěšné práce některého z členů Zlodějského cechu.)

2) Měšťanka: „*Čekala jsem právě jistou důležitou návštěvu* (milence) *a snažila jsem se vypadat co nejlíp, tak jsem si připravila své nejlepší šperky. Právě jsem si připínala brož, když tu se ozvalo zabušení na dveře. V roztržitosti jsem položila brož na stolek se zrcadlem a seběhla dolů. Byl to ale jenom podomní obchodník s pečivem. Poslala jsem jej pryč a vrátila jsem se do pokoje. Brož byla ale pryč. Byla to krásná brož s velkým granátem a čtyřmi malými zelenými nefrity. Měla jsem tím pokažený celý den.*" (Zde vskutku zaúřadovala straka zlodějná.)

3) Sedlák: „*Jo, taky mě okrad. Jen jsem si zaskočil do hospody na jedno pivo. Koně jsem nechal přivázaného venku před vchodem. Než jsem vrátil, bylo sedlo pryč. Takové škody. Určitě to byl ten Neviditelný. Normální zloděj by si něco takového přece nedovolil.*" (I takoví pobertové se bohužel v tomto městě najdou.)

4) Obchodník: „*Asi před měsícem jsem večer procházel parkem. Stíny už se dloužily a pomalu padala tma. Nikoho jsem neviděl, i když jsem se pořád rozhlížel na všechny strany, ale i tak jsem raději šel rychlým krokem. Najednou jsem za sebou zaslechl šramot. Než jsem se stačil otočit, dostal jsem takovou ránu do hlavy, že jsem probral, až když už byla hluboká noc. Ten lump mě obral tak dokonale, že jsem byl rád, že mi zůstaly aspoň šaty.*" (Neopatrnost v blízkosti Temných uliček může být i osudná. A zloděj ve stínu, to je něco.)

Historie Bronteova řádu ve městě

Ne vždy měli Bronteovi kněží na život ve městě takový vliv jako v současnosti, kdy jejich místní vrchní kněz a představený řádu Amuleus je jedním z nejváženějších obyvatel města.

Bylo to asi před pěti sty lety, kdy Bronteův řád byl v nemilosti u panovníka. Tehdy sídlili jeho příznivci v JV části města. Jejich svatyně stála v místech, kde dnes stojí „opuštěný" dům s hnízdem straky zlodějné. Vzhledem ke stálému nebezpečí pronásledování ze strany panovníka a zdejšího hraběte si v podzemí své svatyně vybudovali podzemní prostory, v nichž by se v případě nouze mohli ukrýt. Z těchto prostor vybudovali také únikovou stezku přes stoku.

Po náhlé smrti panovníka se Řád s novým vládcem usmířil. Podzemní prostory však zůstaly řádem i po následující dvě století dále využívány. Mimo jiné také jako pohřebiště významných představitelů řádu. (Jedním z nich byl i Monfeld.) Poté, co byl vybudován skvostný chrám v SZ části města, se Řád přestěhoval. V prostorách bývalé svatyně byl zřízen útulek pro chudé. Když o sto let později během velkých nepokojů ve městě útulek vyhořel, ztratil o něj Řád zájem. Později byl v těch místech vybudován dům, jehož majitel neměl ani tušení, že pod jeho domem jsou tajné podzemní prostory.

Zlodějský cech

Sídlí v Temných uličkách, kam se poctivý člověk zpravidla neodvažuje. Ve znaku mají trnitý klíč. Členové nosí takovýto znak na krku na koženém řemínku. Členy se stávají jen zkušení zloději (aspoň 4. úrovně). Cech vede sicco na 15. úrovni (Merobrag). Cizinec nemá naději mezi ně proniknout.

Vzhledem k zostřeným opatřením kvůli „Neviditelnému" musel cech na nějakou dobu silně omezit svou činnost, což nese s krajní nelibostí. Podařilo se jim vypátrat, že nějaký muž s černým vousem a zelenýma očima prodal několik kradených šperků. Domnívají se, že on je tím „Neviditelným". Zatím však po něm marně pátrají.

Pokud by členové cechu měli pocit, že se o ně dobrodruzi příliš zajímají, mohou (25%) dostat strach, že jsou to lidé placení Aralinem a objednat si u výkonné sítě (6. úroveň) cechu jejich likvidaci. Způsob se určí hodem 1k6: 1. Otrávené jídlo (8 ~ 2–7 / 4–24); 2. Otrávená šipka z kuše při cestě Temnými uličkami (ÚČ 9/1 + 1k6, jed 8 ~ 1–6 / 3–18); 3. Zmije v hostinském pokoji postiženého jedince; 4. Varování (Dobrodruh obdrží dárek – váček s kočičí hlavou); 5. Napadeni zaplacenými rváči v putice U tchoře; 6. Pozvání na schůzku do opuštěné ulice a vyslání sicca s cílem zlikvidovat danou postavu.

Jediné, co se mohou dobrodruzi v případě selhání výkonné sítě dozvědět je, že Zlodějský cech vypsal odměnu za jejich hlavu. (Ochranná síť rychle zahladí stopy, takže náhlé a záhadné úmrtí polapeného „packala" není vyloučeno)

Odměna

Ještě toho dne, kdy přijedou do města, vzroste odměna za dopadení na 200 zl. Mohou však usmlouvat se starostou i odměnu 300 zl. *„Jestli mi toho lumpa přivedete živého, dám vám ještě 40 zl a 60 zl navrch, pokud zjistíte, kam ukrývá svoji kořist."*

Hlídka na věži

Pokud se rozhodnou hlídkovat z věže, z níž by byl dostatečný rozhled po městě, mají v zásadě dvě možnosti:

1) Věž chrámu, kam je ovšem klerici nepustí, leda by snad přesvědčili Amulea, že je to v zájmu Řádu. Z této věže by mohli sledovat západní část města.

2) Věžičku na radnici (více než dvě osoby se tam vejdou jen s obtížemi). Promluví-li si se starostou, Farelem či Hasslechem a zdůvodní svou žádost honbou za „Neviditelným", bude jim to umožněno. Budou však upozorněni, že tam již léta nikdo nechodí. Městský písař jim pak odemkne dveře. Po úzkých schodech mohou vystoupat nahoru. Z věžičky je krásný výhled na Radniční náměstí a na park. Mohou odtud pozorovat SZ a středovou část města. Na věžičce ovšem žije mezi trámy pod střechou upíří netopýr. Nemusejí si jej ani všimnout (nápadnost 15%). Každou hodinu je pravděpodobnost 10%x počet osob na věžičce, že se netopýr probudí a napadne některou z postav.

Past

Mohou se pokusit nastražit past na „Neviditelného". Pokud jej nalákají např. tím, že se budou promenádovat s drahými šperky, bude šance, že se je pokusí okrást, asi 15% – jinak jen 1%. Fatální neúspěch znamená, že se je pokusí okrást někdo jiný.

Fatální neúspěch: dobrodruhovi, který se nejvíce holedbal penězi, se stane asi toto: *Když jsi večer sešel do hostince, všiml sis pohledné dívky, která po tobě stále hází pohledy a usmívá se na tebe. Když ses potom vrátil do pokoje, ozvalo se po chvíli zabušení. Za dveřmi stojí nějaký chlapec a podává ti malý lístek. Předal ti jej a natáhl dlaň.* Počká, dokud nedostane aspoň měďák. Ví pouze, že lístek posílá nějaká hezká slečna. *Na lístku stojí: „Přijď dnes před půlnocí do parku."*

Pokud dobrodruh poslechne:

1) *Pomalu kráčíš tichým nočním parkem. Nikde není vidět ani živáčka. Pak jsi za sebou zaslechl* (45%) *tiché kroky. Když ses ohlédnul, spatřil jsi dvě postavy, které jdou za tebou.* Jsou to pobudové ozbrojení obušky, kteří chtějí postavu okrást. Vepředu číhají ve tmě další čtyři. Je 25% šance (zloději si může přičíst pravděpodobnost schování do stínu), že by se postavě mohlo podařit jim v parku zmizet. Potom by se pobudové vrátili do temných uliček, odkud přišli.

2) Zatímco bude dobrodruh pryč, pokusí se mu do pokoje vloupat zloděj na 4. úrovni. Jestliže na něj byli připraveni, mohou jej zaskočit, neboť bude předpokládat, že tam nikdo není. Je 60% pravděpodobnost že se pokusí do pokoje vloupat, ačkoliv dobrodruh bude ve svém pokoji, protože se bude domnívat, že dobrodruh neodolal pokušení a tajně se vytratil do parku.

Pozn.: Pokud se jim podaří na dívku znovu ve městě narazit (asi 10%), bude tvrdit, že o ničem neví a že žádný lístek neposílala. Na dobrodruha se prý usmívala proto, že se jí líbil. Pokud se pokusí z ní něco vytlouct silou, jistě jí někdo přispěchá na pomoc a brzy se objeví městská stráž.

Popis a osudy některých šperků

1) Prsten se zeleným nefritem a 8 malými tyrkysy okolo. Byl ukraden radnímu Hasslachovi. Má jej na ruce Zacharo.

2) Prsten se 2 perlami. Je na něm vyryta runa S. Byl ukraden obchodníkovi s klenoty. Zacharo jím zaplatil Stoximovi, který jej pak prodal překupníkovi (Kočka Lorm). Ten jej zase svěřil Tonymu, aby se jej pokusil ve vhodnou chvíli prodat.

3) Pohár zdobený drahokamy. Na spodní straně je vyryt erb města. Byl ukraden z radnice. Má jej ve svém domě Zacharo, popřípadě ještě leží ve stračím hnízdě.

4) Perlový náhrdelník s černou perlou. Byl ukraden jednomu měšťanovi. Má jej ve svém domě Zacharo

5) Prsten s rubínem. Byl ukraden radnímu Hasslachovi. Zacharo jím zaplatil Stoximovi. Tomu se podařilo jej prodat obchodníkovi Taraskovi, který se chystá k odjezdu z města (hostinec U pečené husy)

6) Spona do vlasů s perlou. Je do ní vyryta růže. Byl ukraden manželce radního Farela. Zacharo jí zaplatil Stoximovi. Tomu se podařilo ji prodat obchodníkovi Taraskovi, který se chystá k odjezdu z města (hostinec U pečené husy)

Podzemí – stoka

Podzemí je velmi (!) rozsáhlé a členité (dle představ PJ). Pokud dobrodruzi nemají tušení kde hledat, mohou jím bloudit velmi dlouho, aniž by na cokoliv narazili. Nejspíš je to ale po několika hodinách (reálného času) kreslení map a bojů s krysami přestane bavit.

V podzemí lze narazit na velké množství krys (podle toho, zda jsou hladové, budou buď agresivní nebo si dobrodruhů nebudou všímat), několik červů, kopromlasků a jiných nestvůr z bestiáře, jimž toto prostředí vyhovuje. Pod Magickou ulicí je i několik jedinců obřího hmyzu (brouci nosatci, tygří brouci apod.). Konkrétní množství a druh jednotlivých nestvůr závisí na síle a bojovnosti družiny.

Stoka sama je špinavá a páchnoucí. Postavy, které se budou podzemím potloukat delší dobu, nebo tam dokonce budou nocovat, rozhodně neodejdou zápachem nepoznamenány. Rozličné vonné masti a přídavky do koupele se dají (za patřičný poplatek) získat na tržišti nebo u alchymisty v Magické ulici. Koupel samotnou si postavy mohou dopřát (opět za patřičný poplatek) v hostinci U zlomeného meče či U pečené husy. Dobrodruzi, kteří se pokusí ke své očistě použít městské kašny nepochybně vzbudí pohoršení přihlížejících a budou zatčeni městskou stráží. Den či dva pak mohou strávit v místní šatlavě.

Není snad nutno dodávat, že páchnoucí a ušpinění dobrodruzi nebudou v „lepší společnosti" vítáni a bude na ně pohlíženo nanejvýš podezřívavým pohledem.

V podzemí se v blízkosti temných uliček nachází úkryt krysodlaka Stoxima a nedaleko „Opuštěného domu" je staré pohřebiště.

Spánek v kanálech: každou hodinu je 20% šance, že budou napadeni krysím hejnem.

Stoximův úkryt

Střeží jej 4 silnější (+1 k ÚČ) obří krysy (velikost A). U jedné stěny je 6 (zamčených) skříní. Jinak je zde pohodlné křeslo a stolek. Vedou odsud dveře do Stoximovy ložnice.

Pod křeslem je svazek 6 klíčů od skříní (náp. 25%)

V 1. skříni – krásné měšťanské šaty (2x), černý plášť s kápí

Ve 2. skříni – 2 krátké luky, široký meč, 2 šavle, 4 toulce po 10 obyč. šípech, tesák, štít, kožené brnění na B.

Ve 3. skříni – 2 koberce, 3 menší obrazy, kožešina z medvěda

Ve 4. skříni – zamčená truhlička (obsahuje tyto drahokamy – 6x neop. čirý křišťál, 2x neop. růženín, 1x neop. fialový ametyst, 1x neop. červený granát, 1x neop. modrý tyrkys), 3 měšce s penězi (30 zl; 15zl+20md; 20 zl+100md), dýka s rukojetí vykládanou perletí (cena 30 zl)

V 5. skříni – 3 prosté šaty, zamčená truhlička (uvnitř je náhrdelník s 6 červenými granáty a zeleným nefritem, zl. prsten s křišťálem, zl. prsten s onyxem, zl. prsten s tyrkysem, zl. spona, 2 měděné náramky, zl. náušnice.)

V 6. skříni – truhlička s klíčkem v zámku. V truhličce jsou 4 měšce (20 zl; 12 zl+80 md; 300 md; 10 zl+50 md). Na dně truhličky je 750 md a svitek *vodní dech*.

Stoximova ložnice

Tichá, suchá a teplá místnost, osvětlená pochodní připevněnou ke zdi. Je zde stolek a lůžko. V lůžku jsou ukryty (nápadnost 15%) dva klíčky (od truhliček v Úkrytu) Žije zde krysodlak, který si říká **Stoximus**.

Krysodlak si vytvořil pod městem svoji říši. Ovládá většinu krys v okolí (20 sáhů) svého doupěte. Má neutrální přesvědčení. Rád se proměňuje v člověka a vychází do města. Je však opatrný, a proto to činí jen zřídka. V lidské podobě (vypadá jako muž s černým vousem a zelenýma očima) má schopnosti zloděje na 5. úrovni. Miluje peníze a šperky (kromě stříbrných) a je pro ně ochoten udělat takřka cokoliv. Ve svém doupěti má již docela slušný majetek (kromě šperků jsou tam zbraně, obrazy a jiné cennosti). Stříbrné zbraně jej děsí jako nic jiného. Vytáhnou-li na něj stříbrnou zbraň, začne se třást, choulit se u stěny a slíbí jim, co si jen vzpomenou.

Pokud se s ním nějakým způsobem dohodnou, může jim pomoci (aktivně nebo jen radou) dopadnout Zachara.

Staré pohřebiště

Nachází se v blízkosti „Opuštěného domu". Byly zde pohřbívány nabalzámované mrtvoly nejvýznamnějších představitelů Řádu. Je zde 16 kamenných sarkofágů. V každém sarkofágu leží mumifikovaná mrtvola.

Uprostřed místnosti leží na zádech mrtvola mladého muže. V jedné ruce svírá široký meč a ve druhé vyhořelou pochodeň. Oděn je v kožených šatech. Na zádech má upevněn štít a tornu. U opasku má dýku a váček s penězi (18 zl, 19 st a 6 md). Na zemi je drobná kaluž zaschlé krve. Muž má prokousnuté hrdlo (proražené zobákem). V torně je křesadlo, vak s vodou a 2 pochodně.

U stropu se skrývá vampýr, který po 1–6 kolech zaútočí ze svého úkrytu. (nápadnost 10%, při pohledu na strop 35%)

Sarkofágy

Leží v nich pohřbeni mumifikovaní příslušníci Bronteova řádu z dob, kdy byl řád v nemilosti u panovníka a musel se skrývat.

Popis ležících mrtvol:

1) (6x) Muž je oděn v kněžském hávu, ruce má složeny na prsou. V rukou svírá nějaký talisman na stříbrném řetízku (Řádový symbol).

2) (1x) Má na sobě koženou zbroj, vedle něj leží palcát.

3) (1x) Má na sobě koženou zbroj, vedle těla leží palcát, za pasem má zasunutu dýku. Na náhrobku stojí: „Monfeld, věrný sluha Bronteův" Dýka má na rukojeti emblém netopýra. Je to Netopýří smrt. Dýka s útočným démonem proti netopýrům (+3 k ÚČ). Působí i proti upírovi v netopýří podobě. Přítomnost netopýra vycítí na 20 sáhů, pokud od něj není oddělena překážkou silnější než 1 sáh.

4) (3x) Muž oděný v prostých šatech s černým pláštěm přes ramena. Vedle těla leží palcát.

5) (1x) Muž oděný v kněžském hávu, tmavě červený plášť na zádech, na krku zlatý řetěz a na něm nějaký talisman (Řádový symbol), na ruce stříbrný prsten a zlatý prsten s onyxem.

6) (4x) Muž v mnišské kutně převázané lněným provazem. Vedle jeho těla leží stříbrná miska.

Rozhodnou-li se hroby vyrabovat:

Jakmile někdo z nich okrade muže č. 5, což býval kdysi mocný velmistr Řádu, jeho mrtvola procitne jako zombie s životaschopností 4 a bonusem +1 k ÚČ. V tu chvíli procitnou i ostatní těla (jako obyčejné zombie). Postavy v místnosti budou napadeny. Mimo místnost je zombie nejspíše pronásledovat nebudou a za 2–7 hodin znovu ulehnou ke svému věčnému spánku.

Hledaný zloděj

Jmenuje se **Zacharo**. Je to vychytralý, třicetiletý člověk lupič, černých vlasů a hnědých očí. Je na 7. úrovni. Ke svým krádežím používá cvičenou straku zlodějnou, která mu lup přináší do jednoho zdánlivě opuštěného domu v JV části Krvavé ulice.

Asi před šesti lety se vetřel na radnici do služeb městského písaře. Jeho původním úmyslem bylo dostat se do blízkosti radních a při vhodné příležitosti je okrást. Jednou při studiu starých plánů města objevil nákres podzemní kanalizace. Začal se o ni blíže zajímat a strávil tím takřka celý rok, co zůstával na radnici. Pak se nechal zlákat vidinou dálek a vyrazil na cesty, na nichž strávil několik let.

Asi před rokem se vrátil. Z jihu si přinesl cvičenou Straku zlodějnou. Na cestách získal vcelku slušné jmění, které mu umožnilo si pořídit domek v JV části města. Byl to dům, v němž kdysi sídlil Bronteův řád. Zacharo studoval opravdu pečlivě staré kroniky a věděl, že někde pod domem je vstup do podzemí. (O němž bývalý majitel neměl ani tušení.) Podařilo se mu jej najít.

Tehdy začal tajně zkoumat prostory stoky pod městem. Jednou málem zahynul obklopen hladovými krysami, když se náhle objevil Muž se zelenýma očima – Stoximus. Ti dva si rychle padli do oka. Stoximus toužil vycházet do města a hrát si na pána a Zacharo měl možnost mu pomoci získat peníze. Společně vymysleli plán, jak přijít k penězům, aniž by se museli dělit se Zlodějským cechem, který nemá rád konkurenci. Zacharo proto zabednil dům a nechal jej zdánlivě opuštěný. Aby se tam však nenastěhovali nějací pobudové, pořídil si ke vchodu dva hlídací psy.

Nějaký čas žil v domě a opouštěl jej pouze stokami, aby na sebe neupozornil. Tou dobou již začal straku posílat na drobnější krádeže. Zpočátku si toho nikdo nevšiml, neboť mizely jen drobnosti. Když se ale začaly ztrácet již cenné věci a ve městě se začalo mluvit o Neviditelném zloději, začali po něm pátrat členové Zlodějského cechu. Zacharo usoudil, že není bezpečné zůstávat v blízkosti Temných uliček a vystavovat se tak přílišnému nebezpečí. Za peníze, které získal z prodeje kradených šperků, si pronajal domek v SZ části města a do domu v Krvavé ulici dochází už jen zřídka.

Používá podzemní chodby. Díky moci krysodlaka, jemuž občas dává nějaké šperky ze svého lupu, je v bezpečí před krysami. Díky tomu, že využívá Prsten černé vodoměrky, zanechává po sobě jen málo stop.

(Pokud mají dobrodruzi jeho popis od městského kronikáře, mohou na něj narazit při svém putování městem, ale není to příliš pravděpodobné – asi 5%. V takovém případě by ovšem Zacharo razantně popřel, že by snad mohl mít s krádežemi cokoliv společného.)

„Opuštěný" dům

Nachází se v blízkosti Temných uliček. Jsou tam dva zuřiví (a hladoví) hlídací psi, kteří neposlechnou nikoho kromě Zachara (snad jen hraničáře s kusem masa). V prvním patře má hnízdo straka zlodějná. Zacharo bydlí v jiné části města a sem přichází podzemní chodbou, aby si z hnízda straky vyzvedl lup. (Pokud si zde na něj počíhají, dříve či později se jej nejspíš dočkají.)

Hnízdo

Mohou v něm najít stříbrný prsten s křišťálem, bílou perlu, zlatý náramek, 2 zlaté mince, brož se 2 granáty, zrcátko, stříbrný řetízek + případně některou z nedávno ukradených cenností.

Straka bude z pravděpodobností 25% bránit své hnízdo, v opačném případě se pokusí uletět. Důvěřuje pouze svému pánu (Zacharovi).

Straka zlodějná

Je asi dvakrát větší než obyčejná straka a poměrně inteligentní (Životaschopnost 1, OČ 2, ÚČ 2x2, Inteligence 2). Zacharo si ji přinesl z jedné země na jihu. Má své hnízdo na půdě, odkud občas vylétá na lup. Daří se jí unikat pozornosti, i proto, že po městě poletuje spousta holubů, takže lidé ptákům přílišnou pozornost nevěnují.

Vzhledem ke kolujícím pověstem všichni hledají nějakého člověka využívajícího neviditelnosti, popř. velmi šikovného zloděje, a nikoho ani nenapadne ohlížet se po ptácích. Těch pár lidí ve městě, kteří snad straku zahlédli, jí nikterak nevěnovalo pozornost (v ptácích se nevyznají a nemají důvod si ji dávat do jakékoliv souvislosti s krádežemi)

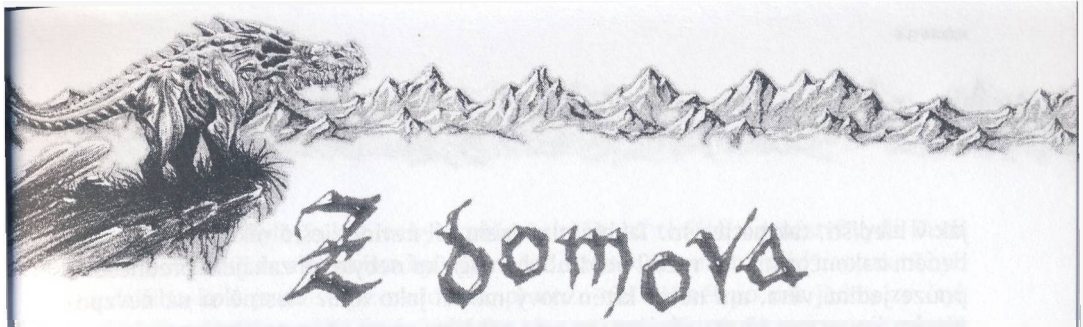
Cíl krádeží si volí straka sama. Zacharo se ji občas (mnohdy neúspěšně) snaží naznačit, co by od ní chtěl přinést, nebo jí ukazuje směr, kterým má letět, ale většinou vše záleží na strace a Zacharo jen občas přijde vybrat úlovky.

Polapení

Bude-li Zacharo dopaden (ať už v „Opuštěném" domě, či s pomocí krysodlaka ve stokách) a odveden na radnici, čemuž se bude za každou cenu snažit vyhnout (pokusí se postavy podplatit), bude uvržen do vězení.

Pokud postavy nějakým způsobem vystopují dům, v němž nyní Zacharo žije, mohou v něm najím skříňku obsahující jakékoliv rozumné (dle úvahy PJ) množství naloupených šperků i drobností. Zbytek Zacharo buď utratil, nebo ukryl na tajném místě, které za žádnou cenu nikomu z nich neprozradí.

Postavy dostanou slíbenou odměnu a získají si přízeň zdejších obyvatel (zvláště pokud vrátí něco z toho, co bylo ukradeno). Odměnu dostanou, i když dopadnou „jenom" straku nebo namísto Zachara přivedou Stoxima.



GameCon '99

Radovan Vlk

Středa ráno. Motá se mi hlava. Jsem u doktora kvůli náhle vyrazivší alergii, přemluvil jsem jej, že neschopenka není nutná, dostal jsem hromadu léků a bylo mi píchnuto do žíly kalcium. Díky tomu nyní vidím modrá světýlka na černém pozadí, která krouží, a já se do toho víru stále víc a víc propadám, světélka krouží čím dál rychleji, ze strašně špatného pocitu cítím jen teplo a nakonec i léčící příjemný spánek. Tak teď už chápu, na čem se zakládá hromada animací s hvězdičkami kolem hlavy z Toma & Jerryho.

Je čtvrtek odpoledne. Registrace začala skoro přesně, za což si organizátoři zasluhují pochvalu (ti, kteří letos nebyli na GameConu poprvé, asi tuší, o čem mluvím (-:). Následuje ubytovávání se na kolejích. Objevil jsem velké slevy na stánku Altaru a za necelou tisícovku nakoupil to, za co bych jinak zaplatil minimálně o polovinu víc. Využil jsem třicetiprocentní slevy na zaktualizování si verze pravidel, koupil krabici Asterionu i jeho nový rozšiřující modul Dálavy (za 175 - normálně stojí 250 Kč), přibral scházející Ardanský rituál, doplnil sérii modrých třpytivých kostek na kompletní (na rozdíl od zásilkové služby jsem si mohl sám vybírat). Využil jsem také toho, že bylo ke koupi nové číslo Dechu Draka a Bard speciál.

O půl deváté (opět nezvykle přesně) byl ve velkém sále slavnostně zahájen již pátý GameCon. Sál byl letos nezvykle narván pro mě nečekaným množstvím lidí –

jak v hledišti, tak na jevišti. Takhle plný jsem sál neviděl ještě nikdy, ani při oblíbeném zakončování. Na rozdíl od druhého ročníku nebyla na zahájení přednesena pouze jediná věta, ani nebyl křtěn nový modul jako loni. Vlastně si už nevzpomínám, co se tam říkalo, vím jen, že toto zahájení se mi líbilo ze všech nejvíc, protože nebylo tak stručné a suché jako jindy.

Na zahájení navazovala beseda o Asterionu. Díky některým, dle mého názoru nešťastným, formulacím přednášejících pak začala obrovská diskuse s autory, která by se také dala označit jako bombardování otázkami, které mi však někdy připadaly nesmyslné. Do podrobností u této besedy zabíhat nechci, protože jsem patrně nepochopil vše a nechci vnášet zmatky. Řeknu k ní jen to, že moduly k Asterionu budou vycházet průměrně dvakrát až třikrát do roka. Mimochodem, o Asterionu se vyjádřil jeden můj kamarád, že je dost dobrý, což o ničem od Altaru asi ještě neřekl ... Při zběžné prohlídce mi Asterion připadá ze všech dosud vyšlých světů k DrD nejpropracovanější. Nevyskytují se zde lidožraví koně, řeky netečou z nížin do hor, nepopisuje se jen jeden poloostrov, není zde nějaká pevná centrální linie. Prvním modulem k Asterionu jsou Dálavy. Popisují část jižního kontinentu, která byla jako první kolonizována hlavními rasami – to samotné je dobrý námět na sdružení postav a první dobrodružství.

Svět Temnoty je světem upírů a vlkodlaků. Upíři, pijáci krve, žijí mezi lidmi a snaží se utajit svoji existenci. Vlkodlaci, děti Země, se snaží umírající matku Gaiu zachránit před zhoubným vlivem lidí a upírů. Navzájem se tyto dva druhy nesnášejí. Svět Temnoty je světem RPG her od firmy White Wolf, Vampire: The Masquerade a Werewolf: The Apocalypse. Proč se o tom zmiňuji? Na nástěnce se hned po registraci objevilo oznámení, že v sobotu o půlnoci bude zde zakládána Pražská Camarilla (sdružení upírů). Vedle toho se objevil vzkaz od vlkodlaků, že se na tento sraz přijdou s radostí podívat. Jezevec, člověk, se kterým jsem na GameCon přijel, a velký nadšenec vlkodlaků, se ušklíbal a uvažoval, co na tuto zprávu řeknou členové již před dvěma lety založené a stále dobře prosperující Pražské Camarilly. Plánoval, že vlkodlaci počkají, až se obě skupiny vampýrů povraždí, a pak si pohrají se zbytkem.

V pátek jsem se probudil až v deset hodin, jelikož jsem šel spát někdy kolem druhé hodiny, a začal jsem si prohlížet pravidla, jestli se v nových verzích něco podstatného pro mého barbarského chodce nezměnilo. V jednu jsme začali hrát první část soutěžního dobrodružství. Pána Jeskyně jsme nemohli dostat lepšího. Nechali jsme se najmout nějakým knížetem, který nás poslal do starého labyrintu, kde se v poslední době objevila nepatřičná stvoření. Cesta do labyrintu vedla skrz teleport, kterým nemohlo projít nic kovového. Jeden hráč u nás hrál zbrklého pyšného rytíře, takže jsem byl rád, když jsem ve městě stačil nakoupit dřevěné zbraně, abych nešel dovnitř s holýma rukama. Dále nebudu popisovat, kdo byl na Game-

Conu, ví, jak to bylo, a kdo nebyl, může se těšit, až to dobrodružství vydá Dech draka. Jen řeknu, že alchymista byl výjimečně skoro k ničemu a druid naopak nebyl. Do dalšího kola jsme se již nedostali, protože náš PJ měl po nás jednu ze čtyř družin, co na to šly trochu jinak (a daleko lépe) a které díky tomu postoupily téměř automaticky.

Chvíli jsem si po psychicky vyčerpávající hře odpočíval a vydal se na besedu s redaktory polského časopisu Magia i Miecz. I když tam bylo velmi málo lidí, diskuse to byla opravdu zajímavá, o situaci v Polsku jsem měl dosti zkreslené informace. Že jsou na tom ve fantasy a RPG o hodně dál než lidé v ČR, jsem věděl. A myslel jsem, že díky tomu jsou na tom i podstatně lépe. Ale posuďte sami. V polštině vyšlo přibližně dvacet RPG, z toho třináct zahraničních. Byly přeloženy takové hry jako AD&D, v Polsku velmi oblíbená Vampire: The Masquarade, Werewolf: The Apocalypse a další. Na domácí scéně vzniklo sedm systémů, ale dle vyjádření redaktorů za pozornost stojí jenom tři, mimo jiné i první Krystaly Času. Díky tomuto množství RPG je zdejší trh již nasycen, skoro až přesycen. To je také důvodem, proč v Polsku na rozdíl od ČR existuje pouze jediný herní časopis. Má sice náklad 50 000 výtisků, ale pokud jej chceme porovnávat s náklady u nás (Dech Draka má náklad 3 500–4 000 výátisků), musíme si uvědomit, že Polsko má pětkrát více obyvatel nežli ČR. Rozdíl mezi oběma státy je také v cenách, dobrá knížka u nich stojí průměrně 25–30 zlotých (250–300 Kč), a pokud by vyšel takový modul jako Asterion, stál by dle odhadu redaktorů přibližně 80 zlotých (800 Kč, Asterion na GameConu stál 300 Kč). Průměrná cena RPG je u nich 100 až 120 zlotých (1 000–1 200 Kč), takže opravdu není co závidět.

Po besedě jsem se s kamarády vydal na večeři. Přitom jsme plánovali večerní či spíše noční program. Dohodli jsme se na něčem na způsobu toonsů ale podle pravidel GURPSu. Měli jsme v plánu nechat se inspirovat Chipem a Dalem z Rychlé Roty a vytvořit si nějaké komiksové hrdiny se zvláštními schopnostmi. Těšil jsem se, protože tady by se na „rolích" dalo opravdu vyřádit. Po večeři byl Jezevec pozván kamarády na nějaké dvě hry, tak jsme to odložili a jí jsem si zatím šel zahrát mafii. Tu jsem hrál jedinkrát, na druhém GameConu, a tak jsem byl pro podezřelé chování odsouzen hned v prvním kole. Šel jsem na pokoj a do postele, protože tam nikdo nebyl. Za hodinu jsem byl vzbuzen Jezevcem, že jde teprve hrát tu druhou hru, jestli nechci také. Protože následující hra skončila až v pět ráno, toonsy jsme si už na GamConu nezahráli.

Jednalo se o Illumináty od Steve Jackson Games. Na světě existují jisté mezinárodní mocenské celky, které se snaží získat co největší moc nad ostatními. Například asociace assasinů, Gnómové z Curychu, počítačová síť nebo Bermudský trojúhelník. To jsou ti, za které se hraje. Já jsem si vylosoval ty Assasiny. Dále jsou zde organizace, které mají moc, ale dají se ovládnout. Sem patří Pentagon, FBI,

manželky senátorů, feministické organizace, sdružení drogových dealerů, protijaderní aktivisté, punkoví rockeři, SRPŠ atd. Někteří mají vliv na ostatní organizace velký (Pentagon), jiní žádný (rockeři). Každá z těchto organizací má jistou odolnost proti cizímu vlivu, jistý příjem a jistý charakter. Charakterem myslím to, zda je organizace vládní nebo zločinecká, násilnická nebo mírumilovná, s jasnými nebo nejasnými záměry, liberální nebo konzervativní atd. Tyto organizace lze ovládnout, zničit nebo neutralizovat (když je vlastní jiný hráč). K tomuto dopomáhají i vydělávané peníze. Při jakékoliv manipulaci s nějakými nevlastními organizacemi se hráči mezi sebou musí radit, uplácet a podobně, protože si navzájem mohou nepříjemně škodit a kdo bude hrát jen sám za sebe a dělat si co bude chtít mezi ostatními moc dlouho nevydrží. Cílem hry je ovládnout deset organizací, anebo splnit specifický úkol. U assasinů je to ovládnutí šesti násilnických organizací, u gnómů vydělání jistého množství peněz, u Bermudského trojúhelníku ovládnutí vzorku každého charakteru organizace, u sítě ovládnutí jistého množství přelévatelné síly. Hra nám trvala asi pět hodin, šel jsem spát když už bylo světlo. Na závěr upozorňuji, že tato hra nebyla prezentována organizátory. To už jsme věděli, že jsme v turnaji DrD nepostoupili. Mohl jsem tedy spát déle než dvě hodiny.

V poledne jsem se probudil a nakoupil. Jezevec podnikl pokus vypůjčit si od Boba Iluminátu abychom si tuto hru mohli zahrát všichni, ale protože tato hra stojí v převodu na naši měnu 1200 Kč, Bob mu ji nepůjčil. Zato nám půjčil hru Lord of the Fries, která v Čechách brzy vyjde pod názvem Vládci Choutek. Mimochodem, ten kdo vymyslí lepší název než tento, tuto hru dostane zadarmo, stejně jako všechny hry, které od této firmy v budoucnu vyjdou. Tato hra je od stejné firmy jako Dej sem mozek a volně na ni navazuje. V Dej sem mozek jste se snažili získat mozek a zbavit se co největšího množství karet, přičemž jste pro použití většiny karet museli čekat na nějakou specifickou událost – dražení mozku, dobu kdy má mozek váš soused po pravici, vlastnění mozku, apod. Ve Vlácích Choutek jídla už přímo připravujete a nic jiného neděláte. V rukou držíte pouze různě obodované suroviny které skládáte do různých jídel. Například na jídlo Stařec a moře musíte mít v ruce tři limonády a jednu rybu, na Patriarchu housku, hranolky, limonádu, sýr, rybu a koláč. Hráč, který začíná, hodí dvěmi kostkami, a podle toho, co mu padlo, vybere ze seznamu jídlo. Skládat jídlo začne jeho soused po pravici. Jestli toto jídlo může sestavit, může (a nemusí) je vyložit na stůl. Pak přechází vybírání dalšího jídla na něj a buď si je vybere nebo vylosuje. Pokud to jídlo vyložit nemůže, dá losujícímu hráči jednu kartu dle svého výběru. Pak přejde řada na jeho souseda po pravici, ten se podívá, zda to jídlo může vyložit, a tak to pokračuje, až se kolo dokončí a řada se dostane na člověka, který to jídlo vylosoval. Pokud ani on to jídlo nemůže vyložit, pokračuje opět hráč napravo, ale už tam nemusí jednu surovinu dát. Tak to pokračuje, dokud někdo něco nevyloží. Tento hráč pak může další jídlo losovat

(pokud je následující hráči nemůžou vyložit, pošlou mu jednu kartu) anebo sám vybrat – v tomto případě, když hráč napravo nemůže jídlo vyložit, jednu kartu posílá sousedovi napravo, který tu kartu anebo nějakou jinou opět posílá napravo, dokud někdo něco nevyloží. Hra končí tehdy, když hráč, co má přijít na řadu, nemá žádnou kartu. Jak už jsem říkal, všechny karty jsou obodované. Za karty, které máte v okamžiku dokončení hry vyložené na stole, tyto body dostáváte do plusu, za karty v ruce do mínusu. Cílem je samozřejmě získat co nejvíce bodů. Obvykle se hraje více kol. Jedno kolo jsme hráli cca dvacet minut. Tato hra mě bavila více než Dej sem mozek, ale většina ostatních tvrdila opak.

Večer proběhlo vyhlášení vítězů soutěží O železnou rukavici lorda Trollslayera a O spár Zlatého draka. Kongres se jako obvykle pro nedostatek plných členů nekonal, a následující beseda s redakcí Altaru byla rovněž velice krátká. Pouze jsme se dozvěděli, co je chystáno v blízké době dotisknout, že brzy vyjde již dlouho slibovaný CityTech, že v dohledné době nevyjde dlouho slibované DrD+ a že vůbec nevyjdou žádná přeložená zahraniční RPG protože pro americké firmy představuje naše republika příliš malý trh.

Kolem desáté jsem se přidal k občanům městečka Palerma a marně se snažil vypátrat mafii. To jsem dělal tak úspěšně, že jsem byl nakonec sám obviněn a popraven. Tato mafie se hrála pět a půl hodiny. V další hře jsem se přidal na stranu mafie a jako mafiáni jsme kolem sedmé hodiny ranní vyhráli. Bohužel jsem si kvůli mafii nechal uniknout onen přátelský sraz upírů a vlkodlaků.

Sbalil jsem si věci a šel si ještě zdřímnout. Zhruba v 9:30 začala beseda pánů jeskyní s hráči. Nastal čas na všetečné otázky, kritiku a vysvětlování. Tato beseda byla přerušena vyhlášením vítězů jednotlivých turnajů a slavnostním zakončením GameConu a už v ní k mé lítosti nebylo pokračováno, takže žádné perličky z dobrodružství jsme se nedozvěděli. Od organizátorů byl velmi dobrý nápad poslat diskutovat PJ než začne samotné zakončování, protože pamatuji případy, kdy kvůli značné vytíženosti organizátorů se zakončování posunulo o dvě hodiny. Dovoluji si tvrdit, že toto bylo nejdříve započaté zakončování ze všech Gameconů :-)

Na závěr bych chtěl říci, že toto byl jeden z nejlepších a pro mne nejvydařenějších conů, na kterých jsem byl. Seznámil jsem se s množstvím nových her, zopakoval si ty staré ...

Protože nám zbývaly tři hodiny do odjezdu vlaku, sedli jsme si před DDM a chytali lelky. Nakonec jsme skončili na kolotoči. Ještě teď, když to píši, a zavřu na chvíli oči, cítím, jak se svět kolem mě začíná točit, zrychluje se a převrací se ... Tím to začalo a tím to také končí. Kruh se uzavřel.

Výsledky turnajů na GameConu '99

Mistrovství ČR v Dračím doupěti

1. místo
Josef Beránek, Krásná Hora
Jiří Culek, Havlíčkův Brod
Oldřich Dvořák, Havlíčkův Brod
Michal Hrabí, Olomouc
Karel Novák, Havlíčkův Brod
Jiří Peloušek, Havlíčkův Brod
Jiří Pertl, Havlíčkův Brod
Martin Vojáček, Olomouc

2. místo
Jan Barna, Kostelec nad Orlicí
Viktor Hladký, Kostelec nad Orlicí
Likáš Osvald, Kostelec nad Orlicí
Vít Osvald, Kostelec nad Orlicí
Tomáš Prát, Králova Lhota
Šárka Sahulová, Kostelec nad Orlicí
Milan Šlaj, Kostelec nad Orlicí
Libor Žižka, Kostelec nad Orlicí

3. místo
Martin Hynek, Opočno
Zdeněk Kratochvíl, Meziměstí
Jan Lichý, Opočno
Tomáš Lukačina, České Meziříčí
Vladimír Morčinko, Opočno

Jan Obdržálek, Praha
Zdeněk Pozděna, Hronov
Lukáš Volhejn, Opočno
Dalibor Vrba, Opočno
(coby kouzelníkův přítel)

Talisman Standard
1. Lukáš Kučera, Parah
2. Jakub Barták, Praha
3. Jiří Vorel, Jindřichův Hradec

Talisman Double
1. Miloslav Bělský, Vilémov u Šluknova
2. Lukáš Melichar, Krásná Lípa
3. Eva Papcunová, Ostrava

BattleTech Special
1. Radek Adamec, Brno
2. Zdeněk Pozděna, Hronov

BattleTech 3D
1. Martin Blahynka, Skoronice
2. Martin Andrešič, Kyjov

Aréna Single
1. Jaromír Florián, Karviná
2. Jiří Kašpárek, Zlín

Aréna Melee
1. Luděk Bohucký, Ostrava
2. Daniel Kozák, Šumperk

Aréna Double
1. Petr Košák, Ostrava + Jan Kačor, Ostrava
2. Michal Celunda, Rokycany + Petr Janda, Rokycany

Vedlejší turnaje
Tal Základ – Jaroslav Procházka, Přeloič
BT Standard – Michal Schrimpel, Brno
Aréna Single – Luděk Bohucký, Ostrava

Časopis Dech draka vyhlašuje 9. ročník soutěže „O spár Zlatého draka“

1) Soutěž „O spár Zlatého draka“ je soutěží o nejlepší jeskyni ke hře Dračí doupě. Jeskyní se rozumí jedno ucelené dobrodružství, které obsahuje:

a) informace o světě, kde se děj odehrává,

b) zápletku,

c) mapu, včetně popisu a vysvětlivek,

d) návod a poznámky pro PJ.

Jeskyně musí být hratelná, tj. podle uvedených podkladů musí být schopen toto dobrodružství řídit libovolný PJ.

2) Jeskyně musí být psána česky nebo slovensky, psacím strojem nebo počítačem. Mapy musí být přehledné!

3) Každý účastník musí zaslat celkem tři totožné exempláře své jeskyně. Příspěvek může být zaslán též na disketě – text ve formátu ASCII, T602 nebo RTF, obrázky ve formátu BMP, PCX, TIFF či DNG. K disketě přiložte kontrolní výtisk.

4) Každý účastník může zaslat neomezený počet příspěvků libovolného námětu a délky.

5) Uzávěrka soutěže je 31. prosince 1999.

Příspěvky označené „Zlatý spár“ zasílejte na adresu:
Dech draka, Martin Kučera, Gorkého 7, 701 00 Ostrava 1.

Vyhlášení výsledků proběhne na GameConu 2000. Soutěžící, kteří se umístí na prvních třech místech, obdrží hodnotné ceny z produkce nakladatelství Altar a předplatné Dechu draka na rok 2001.

O spár Zlatého draka '98

V tomto ročníku se sešlo stejně jako loni celkem 15 příspěvků, předběžným výběrem prošlo 9. Mezi nimi porota rozhodla takto:

1. místo: David Zbíral – Daer-venen
2. místo: Martin Matoška – Carragen
3. místo: Vítězslav Beran – Čas cest

Na dalších místech se bez určení pořadí umístily příspěvky Čas meče (Radovan Vlk), Čtyři elementy čtyř kamenů (Marek Sivák), Katapult (Martin Doležal), Kletba Mohrae (kolektiv autorů), Na druhé straně (Daniel Mentlík), Uzel (Jiří Piškula).

Všem zúčastněným děkujeme a budeme se těšit na jejich příspěvky v dalším ročníku „Zlatého spáru“.

O železnou rukavici lorda Trollslayera

(vyhlášení výsledků)

Soutěže se zúčastnilo celkem 37 autorů (a autorek) s 56 pracemi. Rozsah povídek byl značně různorodý – od několika desítek řádků až po dvě desítky stran. Povídky hodnotila osmičlenná porota, v níž nechyběli zástupci SF&F Workshopu, Dechu draka a klubu Hexaedr. K hodnocení byl použit osvědčený systém z Ceny Karla Čapka.

V první desítce se nakonec umístili se svými povídkami tito autoři:

1. Vladimír Šlechta: Dětská dýka
2. Pavel Renčín: Stvořitel
3. Ivana Kuglerová: Rytíř a drak
4. Miroslav Linc: Žlutý drak
5. Jana Kostelecká: Ledový král
6. Lucie a Petra Lukačovičovy: Zavřené oči
7. Konstantin Šindelář: Rytířská encyklopedie
8. David Zbíral: V říši mrazu
9. Konstantin Šindelář: Poslední
10. Indy: Jod

Výběr patnácti povídek z dvacítky nejlepších najdete v knize *Drakobijci*, některé další si budete moci v budoucnu přečíst v Dechu draka či ve Zlatém draku.

Pán prstenů

je nejstarší dřevěná bitva u nás. Koná se každoročně od roku 92. Letos proběhne (namísto dosud obvyklého jarního termínu) v den výročí poslední bitvy ve Válce o prsten (o Povodí), což je podle našeho kalendáře sobota 23. 10. 1999. Riskujeme špatné počasí, ale zase tou dobou není žádné zkouškové období, a ostatně děj PP se také odehrával v této roční době (tj. září až březen).

Místo konání je u Vraného nad Vltavou (cca půlhodinka cesty vlakem z Hlavního nádraží v Praze), vlastní bitva začne zhruba v sobotu v poledne, je ale možno přijet již v pátek večer. Hra bude mít tentokrát i noční část (doufáme, že v noci bude pouť družinky herně zajímavější) a skončí tedy v neděli dopoledne.

Povoleny jsou zbraně standardních rozměrů (tak jako u jiných dřevěných bitev). Noční část hry se bude řídit zvláštními pravidly. Vzhledem k termínu doporučujeme teplou zbroj (např. rukavice). Dokonalá znalost Tolkienova díla není podmínkou.

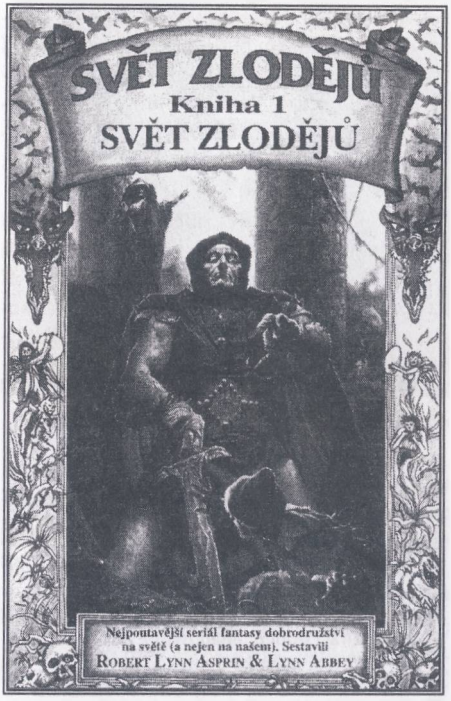
Podrobné informace (pravidla, odjezdy vlaků atp.) najdete v časopisech *Zlatý drak*, *Imladris* a *Palantír* či na internetové stránce `http://trojka.fsik.cvut.cz/PP`, konkrétní dotazy lze vznášet na e-mailové adrese `vorj02@vse.cz`, nebo je možno poslat písemný dotaz na adresu: **Michael Bronec, Horáčkova 1208, Praha 4, 140 00**, odkud vám budou zaslány podrobné materiály.

Na všechny účastníky se těší

Michael Bronec, Lucka Šipkovská, Michal Valouch, Honza Vorlíček

Recenze

Svět zlodějů



Na začátku většiny fantasy povídek, románů nebo dokonce románových ság stojí před autorem, který chce mít příběh postaven co nejvíce věrně a poutavě, složitý úkol, který často zabere neméně drahocenného času nežli samotné psaní příběhu. Tím úkolem je stvoření světa, ve kterém se příběh bude odehrávat. A pokud je autor pečlivý, má na dlouhou dobu o zábavu postaráno (vzpomeňme například Tolkiena a jeho mnohaletý vývoj Středozemě). Je třeba promyslet geografii, historii, náboženské otázky, rasové a sociální rozvrstvení obyvatel, systém magie, hierarchické uspořádání vládnoucích a poddaných a hromady jiných témat. Precizní autor se ale dále se svým světem zdánlivě bezvýznamně piplá a zabývá se kupříkladu lingvistickými otázkami a teprve na jejich základě pak vytváří jména hrdinů a místopis svého světa. Svět už vypadá k světu, a tak náš autor začne psát svůj příběh. Ale ouha. Během psaní se pomalu začínají objevovat drobné či dokonce větší nepřesnosti. Má se tedy opravit vymyšlený svět, přepsat příběh nebo na nepřesnosti nedbat v domnění, že si čtenář ničeho nevšimne?

Jak je vidět, sestavení kvalitního fantasy příběhu (obzvláště rozsáhlejšího) není tak lehké, jak by se mohlo na první pohled zdát. Nejlépe si to ostatně uvědomují samotní autoři. A tak se jednoho večera v hlavě jednoho z nich zrodil nápad. Nápad Roberta Asprina byl prostý – dobré nápady většinou prosté bývají. Každý spisovatel nosí přece v hlavě spoustu drobných maličkostí, zápletek a charakterů, které ještě ve vlastní tvorbě

nepoužil nebo se mu tam prostě nehodí. Ale přece se jen kvůli tomu nebude tlouct hlavou o stůl a vymýšlet svět, ve kterém by se daly použít. Vytvoří se tedy svět, který se uvolní pro použití různými autory. Každý z autorů vymyslí vlastního hrdinu s popisem vzhledu, povahy, zvyků a dalších potřebných charakteristik. Seznam hrdinů se sesbírá dohromady a rozešle všem spolupracujícím autorům, aby ti byli schopni hrdiny svých kolegů zakomponovat do svých příběhů (samozřejmě by je neměli likvidovat či jinak příliš opotřebovávat). Jednotlivé povídky se pak shromáždí a výsledkem bude antologie obsahující povídky různých autorů, které spojuje jediný svět, a při jejichž čtení je opravdu znát vzájemná provázanost. Kvalitu jednotlivých příběhů pak zaručí především výběr kvalitních a zavedených autorů.

Děj jednotlivých příběhů je umístěn do hraničního města císařství jménem Asylum. Je to město zlodějů, kde se do zapadlých čtvrtí a jejich křivolakých uliček bojí vcházet i zkorumpovaná městská hlídka. Krádeže se tu považují za rozumný způsob obživy, většina obchodníků jsou pašeráci. Ekonomika města je závislá na prosperitě veřejných domů a krvavé skvrny nevzbuzují v kolemjdoucích nejmenší zájem. Mágové nosí na čele modrou hvězdu a střeží si tajemství, jehož prozrazení by znamenalo ztrátu moci ve prospěch toho, kdo jej odhalil. Do tohoto města přijíždí ambiciózní princ, který byl pověřen (spíše aby nepřekážel v hlavním městě císařství než kvůli císařově důvěře) nastolením pořádku. K dispozici má šest nejvěrnějších členů své stráže, kterým bylo okamžitě po příjezdu pro jejich absolutní neúplatnost a loajalitu k císařství přisouzeno označení Ďasové.

Jednotlivé povídky jsou napsány docela kvalitně a někdy překvapí i originální zápletkou a vývojem postav. Postavy se opravdu objevují i v povídkách různých autorů, což vzbuzuje iluzi týmové práce mezi autory. Dá se však nalézt i pár drobných nesrovnalostí, což však lišácky řeší editorská poznámka na začátku antologie, která je vysvětluje jako odlišný pohled na stejnou věc odlišnými charaktery (výmluva docela na úrovni). Sbírka mě také příjemně překvapila vzrůstající kva-

ČERNÝ RYTÍŘ

specializovaný obchod s hobby hrami
Chládkova 3, Brno-Žabovřesky 616 00
(Doprava tram. č. 3 a 11 směr Bystrc, čtvrtá zastávka z centra)

– kompletní sortiment karetních sběratelských her
– Dračí doupě, Shadowrun, AD&D, GURPS
– široká nabídka figurek k Warzone a Chronopii
– figurkové hry firmy Games Workshop
– největší výběr kusových karet pro MtG v ČR
– možnost výměny nebo prodeje karet
– jednotlivé karty i k Wastelands, Middlearth, a dalším
– všechny hry vám rádi předvedeme a vysvětlíme
– od října bude fungovat bezplatná herna

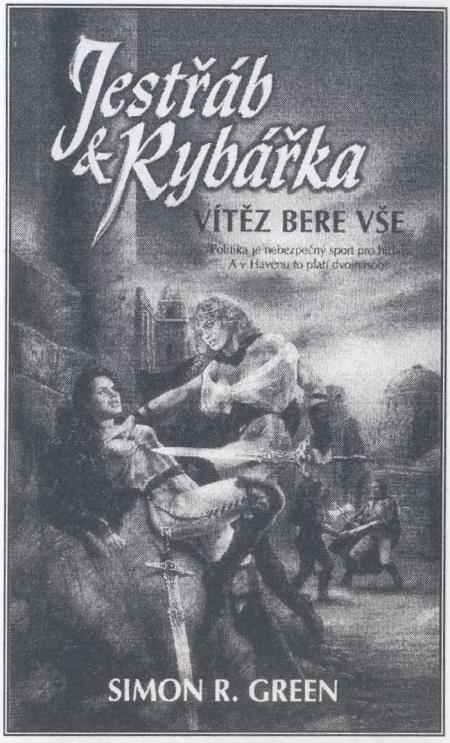
ZÁSILKOVÁ SLUŽBA: Všechno zboží a jednotlivé karty si také můžete objednat přes naši zásilkovou službu. Napište nebo zatelefonujte o aktuální ceník, který vám zdarma zašleme.

litou povídek. Čtení povídek je příjemným odreagováním od nekončících románových ság, takže peněz investovaných do *Světa zlodějů* rozhodně nebudete litovat (ale pokud můžete, tak si to stejně radši půjčte).

Robert L. Asprin & Lynn Abbey: Svět zlodějů. Přel. MUDr. Pavel Vohlídka. Obálka Gary Ruddell. Plzeň, Perseus 1999. 281 s. 149 Kč.

Miroslav Krupa

Znovu v Havenu



První díl ze série Simona R. Greena *Jestřáb & Rybářka* byl dost slušný a vzbudil ve mně rozhodně příjemná očekávání. Právě jsem, zničený skoro až k mdlobě letním červencovým dnem a davem, který oblehl koupaliště, u něhož jsem se povaloval, dočetl druhý díl Greenovy série. Jak tedy Green udržel tempo, které na začátku nasadil?

Po pravdě – nedodržel ho. Možná ztratil v závodě se sebou samým jen pár ubohých metrů, ale ty jsou cítit. Pro tento díl, nazvaný *Vítěz bere vše*, zvolil podobnou strategii, jako pro díl první: Příběh se odehrává během jednoho dne, znovu v prostředí politického hnojníku města Haven. Jestřáb s Rybářkou jsou opět přiděleni jako ochranka politikovi, jímž je pro tentokrát reformista Adamant, kandidující v městských volbách za jednu z nejhorších městských čtvrtí. Jenže zatímco v prvním díle si Green postavil jednoznačné mantinely v podobě omezeného počtu postav a řešení situace, v díle druhém se pustil do velkorysého projektu: Věnuje se boji mezi Adamantem a jeho politickým, záludným protivníkem Hardcastlem, vykresluje havenskou politickou scénu, na prkna nechává vstoupit jednotlivé hráče obou stran i vztahy mezi nimi, do politické hry vtahuje mocné temné božstvo, ohrožující málem celý svět, a všeřešící magii, která se stává záchranným lanem nejen pro hrdiny, ale jaksi i pro autora samého.

Green si toho zkrátka nabral trochu moc a nenašel dost prostoru (v rámci děje i v rámci rozsahu knížky), aby vše dokonale propracoval, takže mnoho drobností působí nedotaženě, jen nahozeně. Je to rozhodně škoda – kdyby se Greenovi povoz příběhu podařilo řízněji ukočírovat, jistě by byl výsledkem silný román, temně parodizující nejeden politický systém reálného světa.

Ale křivdil bych Greenovi, kdybych napsal, že jeho kniha je jednoduše špatná. To jistě není – ve srovnání s prvním dílem je sice slabší, ale vedle mnohých jiných podivností, které nezaslouží nic jiného, než aby byly nazvány vomitáliemi, obstojí dost dobře. Green znovu ukazuje svou schopnost hrát

si s poměrně jasnými, přesvědčivě lidskými postavami, které nejsou jen postavičkami placaté stínohry. Tentokráte sice snad až zbytečně přibylo temných charakterů, které vyvolávají „mrazení již od pohledu", ale Green je nechává zůstat ve světě zdařile lidských vlastností. Jejich charakteristiky hrají v *Jestřábovi & Rybářce* podstatnou roli, dávají prostředí Havenu hmatatelnost a povyšují i druhou knihu z Greenovy série o drsné manželské dvojici na velmi dobrý brak.

Ano – brak. V tom nejlepším smyslu toho slova. Brak se skvělou barevnou obálkou a měkkým přebalem, brak, který strhne a pobaví. Brak, který se nehraje na nic, čím není. A netouží ani poklesnout do bahna literární urážky. I přes výtky, které ke knize *Jestřáb & Rybářka: Vítěz bere vše* po srovnání s úvodním dílem snad mám, tedy uznávám, že je to knížka stále slušná. Bez takových bych se na všech koupalištích světa při pohledu na zpocené mrože brzy zbláznil.

Simon R. Green: Jestřáb&Rybářka – Vítěz bere vše. Přel. Pavel Musiol. Obálka Luis Royo. Frenštát p. R., Polaris 1999. 237 s. 129 Kč.

Jakub Macek

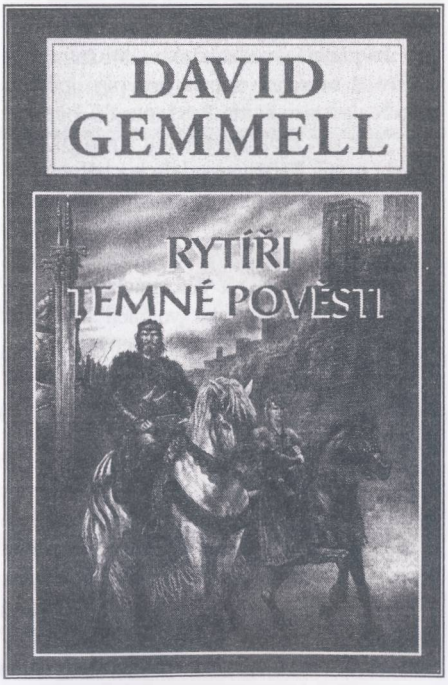
Rytíři temné pověsti

Svět se jaksi mění – a jak už to bývá, k horšímu. Z celkem fungující feudální říše se stává totalitka – podporovaná temnou magií... takový nacistický stát s nežádoucí rasou Kočovníků. A navíc největší ochránci práva a spravedlnosti, všichni rytíři Devítky, prošli magickou bránou zachraňovat jakýsi cizí svět a už se nevrátili.

Všichni, až na rytíře Manannana, který se bál. A na zbrojíře Ollathaira, který je do té akce naverboval a otevřel bránu. Zbrojíř i poslední rytíř zmizeli. Jenže Manannan se na některé věci nemůže dívat. Je tu i chlapec, který se u kováře Ruada učí umění magie – Lug.

A svět je čím dál horší. Bývalý rytíř už opravdu nedokáže dál jen přihlížet. Je třeba jednat. Je třeba postavit se osmi démonům, kteří mají místní spoušť zjevně na svědomí. Je třeba přivést ztracené druhy zpět. Najde zbrojíře a prochází branou démonů – ale zrovna s dobrými zprávami se nevrací. Stará Devítka je ztracená. Zbývá sesbírat nových devět rytířů Gabaly, avšak materiál, který je k dispozici, zrovna velkou kvalitu neskýtá. Nu, co se dá dělat.

Potkáte mnohé ozvěny tolkienovských motivů, ovšem v Gemmellově vlastní variantě. Veliké mocné Dobro, které se nechá svést. A Obyčejní musí zachraňovat svět (v tomto případě dokonce i Mizerové musí přiložit ruku k dílu, ač s motivy zpočátku nepříliš ušlechtilými). Pár desítek let po Tolkienovi



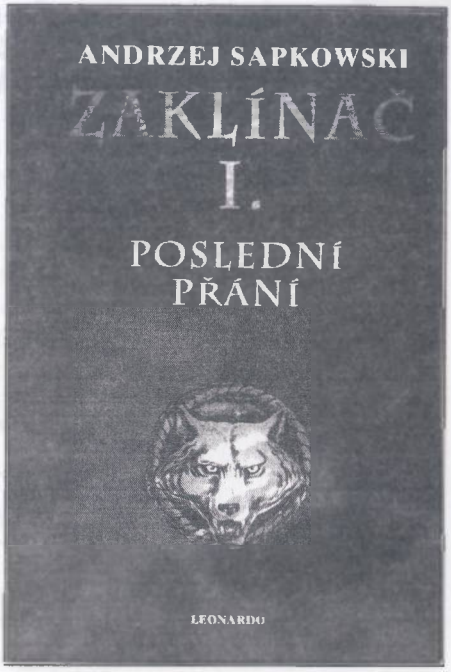
jsou dokonce i ženy dosti akční (jenže na mne v akci často působí spíše jako mužští s prsy). Naštěstí nejen ve všem dobrém je stín zlého, ale i ve všem špatném je stín dobrého.

Jde o typického Gemmella – čtivý a akční, příběh o to lepší, že je sevřený a uzavřený (skoro, v dnešní ságové době si autor vždycky nechá zadní vrátka k pokračování). Líbí se mi popisy magie, bard – poetické prvky mezi všemi těmi vraždami. A najdete i pár překvapivých věcí, i když některé náznaky jsou příliš okaté. Je to dobré, zábavné čtení.

David Gemmell: Rytíři temné pověsti. Přel. Martin Drašner, Dana Krejčová. Obálka Luis Royo. Brno, Návrat 1999. 395 s. 199 Kč.

Hana Vlčinská

Zaklínač v novém



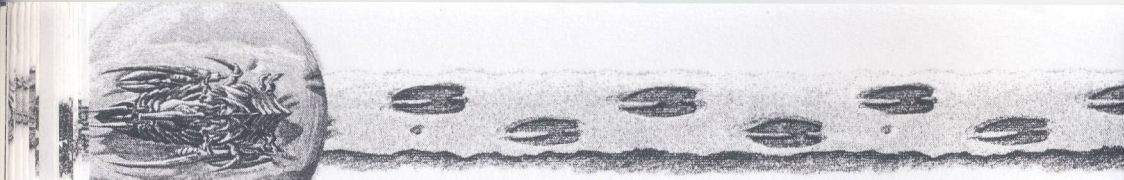
Zaklínač Geralt – profesionál, tulák, nájemný likvidátor upírů, vlkodlaků a jiných nestvůr, proměněnec s reflexy a smysly nepochopitelnými běžnými smrtelníky, protivník v boji téměř neporazitelný. V těch, kdo si jej najmou, ale zpravidla vyvolává odpor téměř tak velký jako příšery, za které dostává zaplaceno. Není ale superhrdinou bez bázně a hany. Naopak je cynikem nahlížejícím na společnost, která jej ze sebe vypuzuje a považuje za přežitek, pesimisticky s často neskrývaným odporem a opovržením. Ale co je hlavní – Zaklínač je v zápase Chaosu proti Pořádku na straně Pořádku.

Po dlouhém čekání na opětovné vydání beznadějně vyprodaných povídkových sbírek o Zaklínači od fenoménu slovanské fantasy Andrzeje Sapkowského se nám do rukou dostává něco, v co jsme ani nedoufali. Pevná vazba. V novém vydání jsou velmi zkvalitněny překlady a navíc jsou upraveny tak, aby odpovídaly na ně navazujícímu románu. Dalším potěšujícím překvapením jsou ilustrace. V knize jsou desítky vynikajících kreseb Jany Komárkové, které ještě podtrhují pohádkový nádech povídek. Pro toho, kdo ji čte prvně, bude geniální spojení pohádkových motivů s opravdu svižnou akcí a místy krásně syrovou mluvou jedinečným zážitkem. Poslední perličkou je vložená mapa, která čtenářům usnadní orientaci v Geraltově světě.

Zaklínač I – Poslední přání je prvním svazkem dvoudílného vydání zaklínačových povídek, které bude obsahovat již vyšlé povídky a ještě něco navíc. Vzhledem k výrazné kvalitě tohoto vydání asi neodolají ani někteří majitelé těch starších, brožovaných.

Andrzej Sapkowski: Zaklínač I – Poslední přání. Přel. Stanislav Komárek. Obálka a ilustrace Jana Komárková, mapa Stanislav Komárek. Ostrava, Leonardo 1999. 273 s. 250 Kč.

Miroslav Krupa



Mistrovství v BattleTechu a Aréně

Jiřina „Aquila“ Vorlová

Letošní výsledky

Mistrovství ČR v BattleTechu
1. Petr Král, Praha
2. Karel Urban, Praha
3. Jaromír Suchánek, Jindřichův Hradec

Mistrovství ČR v Aréně
1. Jan Gregorovič, Šlapanice
2. Petr Král, Praha
3. Jan Souček, Praha

Pro příští rok opět počítáme se stejnými akcemi. Budou probíhat dlouhodobě podobnou formou, jako jsou pásmové a mezipásmové turnaje v šachu. Účastníci obou turnajů budou rozděleni do skupin podle místa bydliště. Hráči ve skupině se budou muset sami na základě dodaných adres a telefonů zkontaktovat a sehrát v příslušném kole každý s každým dva zápasy, a to v době, kterou si hráči sami dohodnou. Důležité pouze bude, aby všechny zápasy byly odehrány do uzávěrky příslušného kola stanovené organizátorem. Není tudíž třeba obávat se nějakých shora nařízených striktních termínů. Pro první kolo počítej s dojížděním cca 50 km, záleží na počtu účastníků a jejich plošném rozložení.

Rozdělení do skupin a stanovení termínů jednotlivých kol bude provedeno až po definitivní uzávěrce přihlášek. Přesné propozice dostanou přihlášení poštou

nebo e-mailem. Zde jen tolik, že v prvním kole budou scénáře jednodušší, v dalších kolech se obtížnost bude stupňovat.

Je samozřejmě možné zúčastnit se obou akcí současně. Nejlepší čtyři z každého Mistrovství budou opět pozváni na finále na GameCon.

Máš-li o tuto akci zájem, vyplň prosím níže uvedenou přihlášku a pošli ji na adresu Hexaedr, nám. J. z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Přihlášku je možné poslat i e-mailem na `aquila@altar.cz` nebo prostřednictvím WWW stránek Altaru (`http://www.altar.cz`). Pokud se přihlásíš závazně a seznáš, že se z nějakých důvodů nebudeš moci zúčastnit (přece jen do začátku turnaje zbývá ještě dost dlouhá doba), nezapomeň nám to neprodleně oznámit.

Uzávěrka závazných přihlášek je 31. 10. 1999 (tj. je nutné poslat přihlášku tak, abychom ji k tomuto datu měli v ruce, v případě krajní časové nouze se lze přihlásit i telefonicky 02 / 73 65 36, 727 37 522), během první půlky listopadu bude provedeno rozdělení hráčů do skupin.

Přihláška

Přihlašuji se ○ předběžně — ○ závazně

na Mezinárodní mistrovství ČR v ☐ BattleTechu

☐ Aréně

Jméno: . . . . . Příjmení: . . . . . .

Ulice a číslo: . . . . . .

Obec: . . . . . PSČ: . . . . . .

Tel. (vč. předvolby): . . . . . E-mail: . . . . . .

Rok narození: . . . . . .

Herní oblast (v případě, že není totožná s bydlištěm, např.

u studentů na internátě nebo na kolejích): . . . . . .

Mohu u sebe nechat přespat . . . . osob(y), které si přivezou

vlastní spacák, ev. karimatku.

Jsem ochoten dojíždět cca . . . . . km.

Datum: . . . . . Podpis: . . . . . .

Trumfy osudu

Urza's Destiny

Ivan „Isič“ Stanoev

Za poslední dobu došlo v Magicu hned k několika důležitým změnám. Vyšla šestá edice a s ní upravená pravidla, dočkali jsme se nové sady v podobě **Urza's Destiny** a byly zakázány další karty. Na dvojce byl konečně zakázán *Mind over Matter*, kolem kterého se točil nejeden kombo balíček. Na extended je od 1. srpna zakázán *Yawgmoth's Bargain*, který v kombinaci s kartami jako *Mana Vault* či *Lion's Eye Diamond* dával příliš velkou šanci na vítězství v prvním kole.

Nejvíce ale sestavu turnajových balíků ovlivnila **Urza's Destiny**, která po dvou spíše průměrných edicích přinesla několik opravdu silných karet. Než abychom se tu rozepisovali o jednotlivých kartách zvlášť, podívejme se raději na několik nových balíků. V decklistech jsou karty z Destiny označeny hvězdičkou.

Magpidian

4 Counterspell
3 Miscalculation
2 Mana Leak
4 Forbid
2 Legacy's Allure
2 Treachery*
1 Capsize
4 Whisper's of Muse
4 Thieving Magpie*
2 Duress
1 Lobotomy
3 Masticore*
4 Powder Keg*
2 Wasteland
2 Faeri Conclave
4 Underground River
1 City of Brass
2 Rootwter Depths
2 Swamp
10 Island

Sideboard:
3 Dread of Night
1 Enginered Plague
2 Perish
3 Planar Void
3 Chill
2 Grindstone
1 Quash*

Magpidian

Modrý přerušovací balíček byl v poslední době prakticky mrtvý, nestačil mu dech proti *Oath of Ghouls*, nedokázal si poradit se svitkem a nestíhal nápor rychlých potvor. To vše se ale s příchodem Destiny změnilo. Asi nejdůležitější karta, která vrátila modrou do hry, je *Powder Keg*. Je to sice artefakt, ale najde uplatnění především v modré a černé, kde nahradí vyřazený *Nevinyrral's Disk*. Může posloužit buď na odražení prvního náporu goblinů, na zničení svitku či obžívajících zemí a v pozdější fázi hry ho můžete použít, aniž by jste si zničili vlastní nestvůry. Zajímavostí Kegu je, že zničí vždy jen artefakty a nestvůry se sesílací hodnotou přesně odpovídající počtu žetonů, což každého donutí přemýšlet, jestli se vyplatí položit v upkeepu další žeton. Z nových modrých karet se uplatní hlavně lepší varianta *Ophidiana – Thieving Magpie* a lepší *Controll Magic – Treachery*. Důležitou součástí balíku je jinak asi nejsilnější karta Destiny, 4/4 artefaktová potvora se zabudovaným rotačním kulometem, regenerací a drobným postihem. Ano, jedná se o *Masticoru*, která se hodí skoro do každého balíku jako účinná zbraň proti balíkům založeným na levných nestvůrách nebo proti potvorám s protekcí.

Většina přerušovacích balíků bývá čistě modrých, ale možná lepší je zde uvedená varianta s černou, díky které má balík mnohem silnější sideboard. Zvláštní pozornost bych věnoval hlavně *Planar Voidu*, který při současném počtu balíků pracujících s hrobem bude možná nejčastěji používanou kartou. Problém s touto kartou je, že nemá cenu jinde než v modré, protože když si ji nemůžete ohlídat *Counterspellem*, soupeř si najde Survivalem Realistu a Void bez problému zničí.

Black Controll

Dalším populární strategií se s příchodem Destiny stal černý kontrol. Je to vlastně takový *Pox* bez *Poxu*. Hlaní kartou je opět *Powder Keg*, který dává pádnout odpověď na soupeřů svitek nebo nestvůry s protekcí od černé. Na potvory je tady dále *Edicty*, *Masticore* a *Cursed Scroll*. Na karty v ruce *Duress* a *Stupor*, na země *Wasteland* a *Rain of Tears*. Pokud vám dojde dech, není nic jednoduššího než karty znovu recyklovat přes Ritual a *Yawgmoth's Will*. A abyste dostali soupeře pod tlak, je tu *Skittering Skirge*, ale použít se dá pozemní 4/3 skirge z Destiny nebo *Phyrexian Negator*. Drobnou nevýhodou tohoto balíku je, že všechny nejdražší réra budete potřebovat čtyřikrát.

Bargain deck

Existuje hned několik variant balíku založených na této kartě. Jedna z nich využívá *Show and Tell* k rychlému vyložení Bargainu, nejlépe v prvním kole pomocí Moxu a *City of Traitors*. Poté nalížete maximum karet, vyložíte co nejvíce levných artefaktů, jako *Voltaic Key*, Mox a *Grim Monolith*. Pomocí *Delusions of Mediocrity* si přidáváte další životy a pomocí *Turnabout* na svoje artefakty byste měli získat dost man na finální *Blaze* do soupeře.

Nejúspěšnější byla ale varianta založená na vracení enchantmentů z hrobu pomocí *Replenish*, se kterou se hned několik hráčů probojovalo do finálové osmičky na mistrovství USA. Pointou balíku je dostat do hrobu pomocí karet jako *Intuition* a *Frantic Search* tři klíčové enchantmenty – Bargain, *Abundanci* a *Seismic Assault*. Pak stačí zahrát *Replenish*, líznout si deset zemí a zahodit je do Assaultu.

Black Controll

4 Dark Ritual
4 Duress
4 Stupor
4 Yawgmoth's Will
4 Skittering Skirge
1 Abyssal Specter
1 Rapid Decay*
4 Diabolic Edict
4 Cursed Scroll
4 Powder Keg*
3 Masticore*
4 Wasteland
2 Stalking Stones
17 Swamp

Sideboard:
1 Planar Void
2 Rapid Decay*
3 Perish
3 Dread on Night
3 Rain of Tears
1 Phyrexian Negator*
1 Eradicate*
1 No Mercy

Urza Destiny nabízí ale mnohem víc než jen předchozí tři balíky. Zajímavý deck se dá poskládat třeba kolem *Opalescence*. Jedna z variant využívá například *Pandemonium*, které s dostatečným počtem enchantmentů v hrobě, *Opalescencí* a *Replenishem* tvoří smrtící kombinaci. Obzvláště *Replenish* je karta, o které podle mého ještě hodně uslyšíme.

Z dalších karet bych jmenoval *Thran Foundry* a *Rapid Decay*, které představují dobrou obranu třeba právě proti *Replenish* či oživování mrtvých. *Covetous Dragon* si zas najde místo v téměř každém artefaktovém balíku, obzvláště s *Grimm Monolithem* dokáže potěšit. Solidní je i jeho zelená obdoba, *Emperor Crocodile*, jen v současnosti nevím o žádném balíku, který by ho potřeboval. *Verdant Forces* dostala v *Thorn Elementalovi* konečně konkurenci v boji o nejlepší velkou potvoru. Mezi karty, které se mohou ukázat silné, ale také nemusí, jsou *Plow Under*, *Metalworker* či *Donate*, který je obzvlášť vděčný na extended s *Illusion of Grandeur*.

Na závěr bych tedy shrnul, na co nejspíš můžete momentálně narazit na dvojkovém turnaji. Z rychlých decků je to především černý balík s *Hatredem*, nesmrtelný bílý weenie a zelená mašina. Stále populární je červená, ale místo goblinů se většinou hraje ničení zemí a *Avalanche Raider*. V žádném případě byste neměli opomenout *Living Death*, černý a modrý kontrol. Z kombo decků se můžete setkat s Bargainem, něčím kolem *Replenishe* a snad ještě s enchantresskami.

Malé velké bitvy

WARHAMMER®

Orkové a Goblini

Víťa „Helma“ Staufčík

Dle mého názoru je armáda Orci a Goblini jednou z nejpropracovanějších a nejvariabilnějších, a to i přesto, že vyšla jako jedna z prvních. No a je tu také ještě jedna věc: pokud s touto armádou nevyhrajete, rozhodně se pobavíte.

Tato armáda se skládá ze dvou národů (orkové a goblini) a každý národ se dělí na tři rasy. U goblinů jsou jimi goblini, lesní goblini a noční goblini, orčí rasy jsou orkové, divocí orkové a černí orkové. Každá z těchto ras má svá určitá specifika, která popíši níže. Teď si něco řekneme o vlastních jednotkách.

Obyčejní goblini

Infanterie: průměrné vlastnosti, podprůměrný leadership (který ani u válečného lorda nepřesáhne 7) z nich nedělá bůhví jaké bojovníky, ale při jejich ceně dva a půl bodu za základního goblina nejsou až tak k zahození a pokud chcete používat goblinì válečné stroje, nezbývá vám nic jiného a do jednotky goblinů investovat.

Kavalerie: nebo také Vlčí jezdci. Co bych k nim napsal – jezdec nic moc (jako každý správný goblin), ale vlk to svými vlastnostmi bohatě napravuje. Při rychlosti

9" je jejich využití jako rychlé kavalerie zřejmé. Jejich nevýhodou je nízký leadership, ale při větším počtu tak 15–20 (což při jejich ceně 9 bodů za základního vlčího jezdce není problém) se to dá zvládnout.

Dalšími jednotkami, které se vážou k obyčejným goblinům, jsou válečné stroje. Je to jednak klasický **válečný vůz (chariot)**, který se od ostatních liší jen použitými tažnými zvířaty (vlky), a velmi zajímavý a skvělý válečný vůz je **Snotling pump wagon**. Pohyb 3k6, hráč nemusí hlásit zteč, 2k6 zranění se silou 7 a při ceně 40b – co víc si může člověk přát. Posledním válečným strojem goblinů je **Doom diver catapult**, což je vlastně velký prak, pomocí kterého se nechávají vystřelovat goblini proti nepřátelům kdekoli na hracím poli s jistou možností korekce. Pokud máte aspoň trochu slušný odhad, nemůžete minout. Síla 10 s k6 zraněním a také to, že dle stávajících pravidel není možné vystřílet posádku, činí z **Doom diveru** velmi nebezpečnou zbraň.

Lesní goblini

Infanterie: jsou prakticky stejní jako goblini; vzhledem k tomu, že tito goblini nemají válečné stroje, je zbytečné do ní investovat, snad jen pokud byste chtěli využívat charaktery lesních goblinů.

Kavalerie: tito goblini mají také svoje jezdce – jsou jimi Jezdci na pavoucích a jako u Vlčích jezdců je pavouk lepší než jezdec. Nejsou tak rychlí jako vlci (jen 7"), ale zato mají větší sílu a možnost pohybu jakýmkoli terénem bez postihu. Základní cena je stejná jako u vlčího jezdce. Jejich využití není nijak velké, snad jen pokud by člověk věděl, že bude bojovat v těžkém terénu, kde by využil jejich vlastnosti.

Noční goblini

Jsou ta správná elita mezi gobliny, protože jsou daleko šílenější než ostatní a všichni mají nenávist k trpaslíkům.

Infanterie: jsou stejní jako předešlí, ale mají dvě věci, které je dělají lepší.

Jsou to za prvé **Gobliní fanatici** – speciální bojovníci, mohou byt až tři na jednotku nočních goblinů. Do boje jsou neseni svými spolubojovníky a pokud se do 8" objeví jednotka nepřátelská, vybíhají proti ní o 2k6"; když se jí dotknou, způsobí jednotce k6 zranění se silou 5 a bez záchranného hodu (viděl jsem při jednom turnaji, jak takto padla prakticky celá jednotka Bretoňských rytířů). Jejich nevýhodou je nemožnost je ovládat a na gobliny vysoká cena. Nikdo však jen tak bez rozmyslu nenapadne jednotku nočních goblinů, ale má to i ještě jeden důvod. Tím je *Bad Moon banner* (magická standarta „Zlý měsíc"), ta dává v boji první úder, a to i při použití dvouručních zbraní (kromě toho pokud je na jednotku střileno, je šance na zásah o 1 menší).

Další pěší jednotkou jsou **Vrhači sítí (netters)**. V této jednotce se vyskytují dva typy bojovníků – jedni mají sítě a druzí palice. Je to zajímavá jednotka, ve které část goblinů místo útoku vrhá sítě a pokud zasáhnou, mají goblini s palicí na zasažené další útok. Jednotka zajímavá, ale vzhledem k nízké iniciativě není moc použitelná (snad jen proti trpaslíkům nebo treemenovi).

Poslední pěší jednotkou jsou **Poháněči squigů (squig hunters)** – je to další velmi zajímavá jednotka a použitelnější než jednotka předešlá. Skládá se ze dvou druhů – dvou poháněčů (což jsou goblini) a až tří squigů (dravé houby). Goblini ženou squigy do boje. Squigové mají sílu 5, dva útoky a nedají se rozprášit v boji.

Kavalerie: i noční goblini mají svou kavalerii; jsou to **Jezdci na squizích (squig hoopers)**, mají pohyb 2k6 a pokud doskočí na nějakou jednotku, tato dostane dva automatické zásahy se silou 5 (a kromě toho si může goblin zaútočit); pak znovu odskočí směrem, který určí hráč, a pokud zasáhne jednotku, ta dostane znovu zásahy a znovu odskočí, atd. Pokud je jednotka dostatečně velká a vám padají kostky, můžete soupeři způsobit nepříjemné ztráty.

Ještě takovou malou poznámku ke goblinům: jejich síla je hlavně ve množství, a proto není rozumné je vybavovat nějakou zbrojí; je lepší místo nějakého štítu raději koupit pár goblinů navíc. A to by bylo asi vše o gobliních rasách.

Další skupinou jsou orkové. Jsou větší, silnější a dražší, ale je prakticky nutnost nějaké mít v armádě (jen s gobliny se to utáhnout nedá), protože mají lepší boj se zbraní, odolnost i leadership (u některých jednotek i sílu), a tak tvoří jádro armády.

Obyčejní orkové

Infanterie: jak už jsem napsal výše, jsou orkové vesměs lepší než goblini, ale přesto se základní jednotky orků moc nepoužívají, i když jsou relativně levní (5,5b za kus); další dvě jednotky jsou daleko lepší.

První z těchto jednotek jsou **Big uns**; tito stojí jen o jeden bod více než obyčejní orkové a mají lepší vlastnost na boj zblízka, vyšší iniciativu a jsou silnější. Také stačí mít tuto jednotku pro použití válečných strojů. Ve větším počtu mohou být notně nebezpeční

Další jednotkou jsou orčí lučištníci – základní nejsou nic zvláštního, ale pokud jim dáte kuše, jsou za svou cenu (s kuší 8,5b) skvělí.

Doporučuji používat větší jednotku a pokud možno na kopci, ať mohou střílet dvě řady. Při svém množství a síle střelby (4 za kuš) mohou notně pocuchat kdekoho.

Kavalerie: Jezdci na kancích. Kanec je velmi nebezpečné jízdní zvíře, proto snižuje leadership o jeden bod, ale zato zvyšuje zbroj (+2) a při zteči se mu zvedá síla (+2). Velmi dobrá jednotka, ale myslím si, že se nevyužívá tak často jako druhá orčí kavalerie, kterou popíšu níže.

Válečné stroje – obyčejní orkové jako jediná rasa mezi orky mohou mít válečné stroje (**Rock lobber** (velký prak na vrhání kamenů), balistu a válečný vůz tažený kanci) takže pokud je chcete využívat musíte mít aspoň jednu jednotku obyčejných orků nebo **Big uns**. Využití těchto strojů záleží na každém hráči někdo je využívá, jiný ne. Za zmínku stojí snad jen válečný vůz tažený kanci vzhledem k jejich větší odolnosti.

Divocí orkové

Infanterie: vlastnosti jsou stejné jako u základních orků, ale odlišují se od nich několika specialitami – zuřivost, která zdvojnásobuje jejich útoky, jako jediní mohou být skirmish, tou poslední je válečné tetování, které jim dá nemodifikovatelnou zbroj (6+) a pokud je v jejich jednotce šaman, zbroj se ještě vylepší (5+). Ještě malá poznámka: pokud chtějí využívat válečné tetování, nesmějí mít na sobě jinou zbroj.

Kavalerie: Jezdci na kancích. Tak toto je opravdová elita mezi jízdními jednotkami; v poměru cena/výkon se jim vyrovnají snad jen Bretoňští rytíři, a to ještě ne ve všem. Je to hlavně cena (25b za základního jezdce) a schopnosti vlastní všem divokým orkům.

S vhodnou standartou a šamanem v jednotce u nich dosáhnete vysokou kvalitu zbroje (záchranný hod na 1+), s jejich dvěma útoky za kolo a kanci jste schopni se směle postavit kterékoli jednotce.

Černí orkové

Infanterie: měla by to být elitní jednotka, ale dle mého názoru jsou **Big uns** lepší díky ceně. Jejich důležitost spočívá v něčem jiném a tím je animosita, spíš jejich imunita vůči ní. Animosita nebo též nesnášenlivost je jednou z nepříjemných vlastností orčích i gobliních ras. Vždy na začátku tahu této armády musí každá jednotka složit test nesnášenlivosti, při čemž pokud jej složí, je vše v pořádku, jinak může dojít k rozkolu mezi jednotkami a ty se vám mohou servat mezi sebou. Charakteři černých orků mohou velet ostatním orkům a goblinům, a to i jako šampióni jednotky. Pokud je tedy černý ork v jednotce, tato si na nesnášenlivost házet nemusí.

K orkům je to asi vše, ale zapamatujte si jednu věc: orkové nikdy neutíkají, když vidí utíkat gobliny; prostě s něčím takovým vždycky počítali (jsou to přece jen

goblini). No a černí orkové neutíkají z boje, ani když vidí utíkat jiné orky (oni jsou přece někdo, ne?)

K orčí a gobliní armádě se přidávají ještě čtyři další jednotky.

Jsou to **Snotlingové** – menší než goblini a je to více méně takový zvláštní „swarm". Osobně si myslím, že jsou k ničemu. Mají sice jednu zvláštní vlastnost – mimikry (napodobují nejbližší orčí nebo gobliní jednotku), ale vzhledem k jejich vlastnostem a ceně nestojí za to.

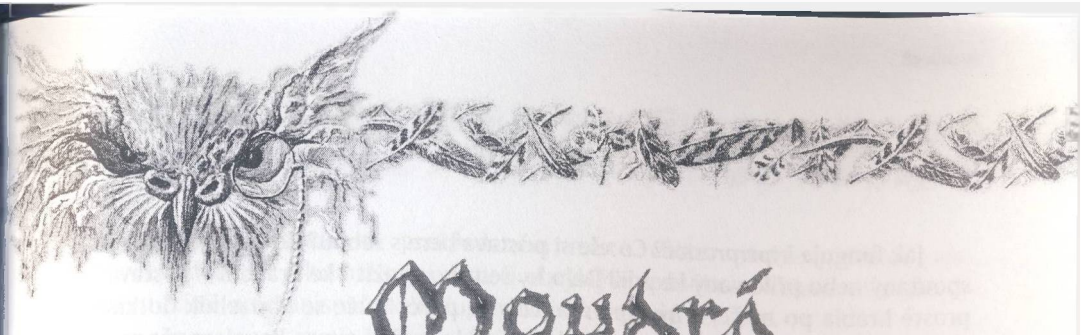
Dále tu máme **Ogry** – velcí, silní a drazí. Nemyslím si, že se do této armády moc hodí.

Trollové – mají dvě rasy, kamenní a říční; kamenní jsou odolní vůči magii, říční se dají hůře zasáhnout v boji, obě rasy mají regeneraci. Je to rozhodně zajímavá jednotka, ale hráč se o ni musí starat. Vzhledem ke svému nízkému leadershipu a stupiditě se musí pohybovat poblíž generála nebo mít mezi sebou hrdinu.

Obr – ten se občas hodí taky. Je počítán mezi jednotky, tak je možné postavit jednu jednotku orků, generála a orčího šamana a zbytek mít v obrech. Nebude jich zase tak moc, protože stojí 200b jeden, ale může to být docela sranda. **Obr** je díky svým šesti speciálním útokům dost nebezpečný. Například může v boji zařvat a automaticky vyhrává boj bez ohledu na to, kolik mu jednotka protivníka způsobila zranění. Nebo se může rozhodnout po jednotce poskakovat a způsobit jí takto těžká zranění. Jeho útok je velice variabilní, prakticky má na každého něco.

To by byla zhruba celá orčí a gobliní armáda. Jak jsem psal na začátku, rozhodně se při hraní s ní pobavíte a pokud víte, proti komu budete hrát máte velkou šanci vyhrát, tak ať je Gork a Mork s vámi a nechť Waaagh zvítězí.

ilustrace Bohuslav Pučan



Moudrá sova

Sešle-li kouzelník na určité území *zastav kouzla*, může se jiný kouzelník pokusit zrušit toto kouzlo zaklínadlem *rozptyl kouzla*? Problém je, že na zasaženém území žádná kouzla nefungují a ani nelze sesílat kouzla dovnitř.

Což o to, *pokusit se* může kouzelník vždycky, ovšem záleží na situaci, zda to bude mít nějaký efekt. Konkrétně v tomto případě musí prostor, na nějž je sesíláno *rozptyl kouzla*, obsahovat celé území zasažené zaklínadlem *zastav kouzla* (což je polokoule, určená poloměrem při sesílání). Navíc kouzelník při sesílání *rozptyl kouzla* nesmí uvnitř zasaženého území stát.

Chtěl bych se zeptat na útočného démona proti magickým tvorům. Jakou má zbraň, v níž je tento démon zaklet, zranitelnost? Je považována za C (kouzelná zbraň) nebo N (kouzla proti magickým tvorům)? Nebo případně obojí?

Taková zbraň je považována za kouzelnou zbraň, tedy C. Ledaže by démon v ní zakletý seslal nejaké kouzlo třídy N.

Není mi přesně jasné, jak funguje kouzlo *levitace*. Chová se tvor, na kterého bylo toto kouzlo sesláno, jako ve stavu beztíže, či se vznáší nad zemnským povrchem v určité výšce? Může pohyby nohou kráčet či jen být unášen?

Kouzlo *levitace* skutečně připomíná stav beztíže, nebo spíše velmi malé tíže, ovšem beze všech nepříjemných důsledků se ztrátou koordinace, k nimž by u netrénované postavy jistě došlo. Postava se chová, jako by téměř nic nevážila. Po zemi kráčet může, ba i po hladině (velmi opatrně, aby neprolomila povrchovou blánu, podobně jako vodoměrka), může lézt po zdi a po stropě. Samovolně se však ve vzduchu vznášet nebude. Postava může přeskočit i velmi širokou propast, je ovšem třeba pamatovat, že se stejnou silou, s jakou se odrazí, se na druhé straně zarazí o překážku, která se jí postaví do cesty. Postava se také těžko při skoku odrazí vodorovně. Odraz se děje spíše šikmo vzhůru, takže pozor na to, aby se na druhé straně měla postava kde zachytit, jinak by letěla přímočarým pohybem stále dál, až by kouzlo nakonec přestalo působit a postava by spadla na zem.

Jak funguje *hyperprostor*? Co vše si postava bere s sebou? Co když je kouzelník spoutaný nebo přikovaný ke zdi? Dalo by se toho využít i ke kradení – postava by prostě hrábla po měšci a *hyperprostorovala* se pryč. Může se kouzelník dotknout dveří a přát si, aby se *hyperprostorovaly* s ním? Je možné tímto kouzlem věc rozdělit, např. vzít s sebou jílec meče a čepel nechat na místě? Je možné pomocí *hyperprostoru* sundat náramek (tj. dostat se z něj), který je příliš malý a nejde silou sundat? Funguje *hyperprostor* i na živé tvory (např. kouzelníkova přítele v torně)?

Pomocí *hyperprostoru* je postava přenesena se všemi věcmi, které má u sebe, tj. na sobě, v náručí, v torně na zádech, zkrátka se vším, co by si odnesla s sebou, kdyby právě teď udělala několik kroků. Znamená to, že takto lze spolu s postavami přenášet i menší tvory. Předpokladem je, že tvor s *hyperprostorem* souhlasí. Obvykle s tím bude souhlasit kouzelníkův přítel, hraničářův pes nebo ochočené zvíře. Ba i kožožrout v torně, neboť jeho přáním je zůstat hezky v bezpečí a přiživovat se na jejím materiálu. Stejně tak se pomocí *hyperprostoru* nelze zbavit blech a jiných parazitů. Naproti tomu s *hyperprostorem* zřejmě nebude souhlasit zajatec, unesená osoba nebo divoké zvíře, které se snaží uprchnout.

Lze rovněž hrábnout po měšci a *odhyperprostorovat se*. Nebezpečím obvšem je, že postavu při hrábnutí po měšci někdo uviděl a poznal, nebo ji později uvidí a pozná na ulici. Dveře s sebou kouzelník asi nevezme. Ledaže by je vysadil z pantů a naložil si je na záda, dříve než by *hyperprostor* na sebe seslal.

Co se okovů a provazu týče, kouzelník se přenese i se svými pouty. (A spotřebuje na seslání dvojnásobek magenergie, neboť v této situaci těžko kouzelník může gestikulovat.) Stejně tak s sebou přenese i náramek, který nejde sundat. Pokud je provaz někde upoután či okovy zapuštěny do zdi, závisí na tom, jak silně drží. Představ si, že by někdo (se silou max. 21) kouzelníka popadl a chtěl ho odtrhnout. Pokud by se mu to podařilo, *hyperprostor* se povede, přičemž kouzelník může být i lehce zraněn (stejně jako by ho pohmoždil osvobozovatel, to usoudí PJ). Kdyby takto nešlo kouzelníka osvobodit (ani kdyby zachránci poadlo na sílu 10), *hyperprostor* se nepovede a postupuje se, jako kdyby se kouzelník chtěl přemístit do pevné látky. A s tím mečem, respektive jílcem a čepelí se to má podobně. Dokáže-li kouzelník chytit jílec meče a odnést ho, aniž by s sebou bral i čepel, dokáže se tímto způsobem i *hyperprostorovat*. Je jasné, že u volného meče se mu to nepodaří. Je-li čepel někde upevněna (např. vražena do zdi), může se pokusit meč zlomit a jílec si vzít s sebou.

Jak se mění pravděpodobnost nalezení objektu či mechanismu lupičem, jestliže bude moci hledat jen půl směny?

Vlastní výpočet postřehu se nemění vůbec. Nebude-li mít lupič (platí to i pro jakoukoliv jinou postavu) dostatek času, aby prohledal celé 4 čtvereční sáhy, zeptej se hráče, kde jeho postava s hledáním začíná a kam postupuje. Podle toho určíš,

zda se mechanismus na prohledaném místě vůbec nachází. Pokud ano, pravděpodobnost jeho nalezení se určí obvyklým způsobem. Pokud na prohledávaném místě mechanismus není, lupič samozřejmě nic nenajde.

Jakou maximélní rychlost a maximální nosnost může mít démon nosič?

U démona nosiče se neurčuje rychlost a nosnost samostatně, na pořadí démonovy sféry závisí maximum součinu rychlosti a nosnosti (zátěže). Odděleně nemá cenu o jednotlivých veličinách uvažovat. Spíše je třeba se tázat, jakou maximální rychlostí mohu přemisťovat daný náklad (zátěž), nebo jaký maximální náklad je démon schopen touto rychlostí prevážet.

Zátěž nikdy není nulová, protože se do ní započítává i váha předmětu, do něhož je démon zaklet. Rovněž nelze uvažovat o nekonečné zátěži, už z důvodu omezené výdrže vlastního materiálu nosného předmětu (koště, koberec), ale zejména proto, že s takovým nákladem nelze manipulovat. I když zdánlivě nic neváží, přece si zachovává svoji setrvačnou hmotu.

Jak se upravuje boj s neviditelným protivníkem v rozšířeném soubojovém systému při použití kouzel typu *najdi neviditelného soupeře* **nebo** *najdi neviděného*? **Podobná situace nastává u lupiče při tréninku sluchu a zraku. Tam uvedené úpravy se vztahují jen na základní soubojový systém. Jde o to, zda se snižuje postih –2 při útoku a zda se postava může kdykoliv bránit.**

Postih v těchto případech zůstává –2, ovšem postava tuší (ví), na kterém hexu se nepřítel nachází, takže na něj může kdykoliv útočit a bránit se.

Kouzlo *zdvojení* **se podle pravidel projevuje tak, že se kolem kouzelníka objeví obrazy, které mají oblbnout protivníka při boji tváří v tvář – platí to i pro mentální souboj? A jak se toto kouzlo chová při hromadných útocích – myšleno dračí dech, na kouzelníka spadne obrovský kámen, výbuch rachejtle, atd.**

Ano. ochrana pomocí *zdvojení* se vztahuje i na mentální souboj. Druhá část otázky nastiňuje zajímavý problém. Podle přesné interpretace pravidel by měl zmizet jen jeden dvojník. Ovšem logičtější by bylo, kdyby si kouzelník házel na obranu za každý útok, který mohl zasáhnout jej nebo některého *dvojníka*, jako kdyby každý *dvojník* byl samostatná postava.

Dotazy pro Moudrou sovu posílejte písemně na adresu: ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Chcete-li se dočkat odpovědi, nezapomeňte napsat svou adresu a přiložte, prosím, ofrankovanou zpáteční obálku. Nejsme bohužel schopni na dotazy ohledně pravidel odpovídat po telefonu, neboť zodpovědná reakce vyžaduje soustředění a čas pro nahlédnutí do Pravidel DrD. Dotazy můžete posílat též e-mailem na adresu aquila@altar.cz.

Dračí doupě

Konec PJ v Čechách?

1. část

Jiřina „Aquila“ Vorlová

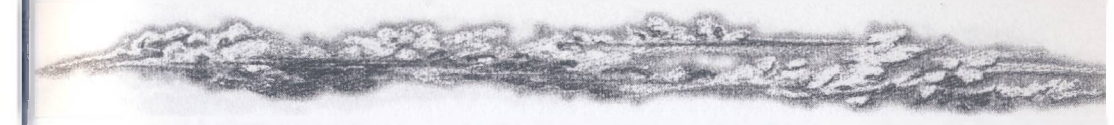
Ale kdež! To skončil jen seriál Michala Řeháčka (Nejen) pro začínající PJ. Stejně bych se však v tomto a příštím čísle ještě k němu chtěla vrátit. Bude to taková tečka za větou z pera někoho jiného.

Ty články totiž vznikaly postupně během dlouhého časového období, mimo jiné i na základě dotazů, jeskyní a připomínek, které na adresu Altaru chodily (a stále chodí). Jeden takový dopis jsme dostali v době, kdy vyšly první části seriálu. Tazatelům jsme sice odpověděli přímo a rady a inspiraci mohli najít i pozdějších číslech Dechu draka, nicméně dopis sám jako by byl shrnutím většiny problémů, o nichž nám píšete, a proto si myslím, že odpověď (trochu aktualizovaná s ohledem na nově vyšlé produkty) bude zajímavá a podnětná pro široký okruh čtenářů.

Ve zkráceném znění obsahoval dopis asi toto:

Obracíme se na vás s několika problémy týkajícími se Dračího doupěte. Řešení některých z nich je sice nastíněno v různých dílech pravidel, ale tyto způsoby se bohužel někdy ukázaly jako ne zcela účinné. Byli bychom proto velmi rádi, kdybyste nám pomohli.

Naše družina se skládá z elfa mága, trpaslíka bojovníka, hobita lupiče a krolla šermíře, postavy jsou na 7. až 8. úrovni.



Problémy:

1. Nevíme, co dělat, protože neexistují nestvůry, které by se mohly družině postavit a logicky by zapadaly do děje. PJ nechce stále jen zvyšovat jejich ÚČ, OČ a životaschopnost. Pokud máte nějaký jiný alespoň trochu konkrétní nápad, jak jemným způsobem sílu nestvůr zvýšit, můžete nám ho napsat?

2. Hráči postav jsou všichni bývalí PJ a je pro ně těžké oddělit své vlastní vědomosti od znalostí postav. Znáte řešení této situace jinak než jen mícháním vlastností a schopností nestvůr?

3. Někteří z hráčů jsou schopnější než ostatní, což je znatelným problémem pro obě strany i pro PJ. Ty slabší zesílit nelze a schopnější by zeslabení omezovalo. Znáte-li řešení, napište nám ho.

4. Kde má brát PJ věčně po dvaapadesátém dobrodružství inspiraci? Znáte-li nějaké originální náměty na dobrodružství, prosím, napište nám je.

5. Lze nějak udělat, aby se v družině lépe spolupracovalo a vzájemně využívalo schopnosti povolání? Jak řešit rozdíly přesvědčení v družině, aby se postavy vzájemně nezabily?

6. Některé astrální sféry jsou příliš mocné a theurgové na vyšších úrovních jsou potom nepřemožitelní vševědi. Jak to řešit? Problém je v theurzích, kteří nepatří do družiny a klidně vám za pár tisíc zlatých zaklejí do zbraně (už tak dost silné) démona, který ji učiní příliš mocnou. Nebylo by proti systému DrD vyškrtnout theurga? Nic proti theurgům osobně, ale kazí nám hru.

8. Dalším problémem jest cestování. Přes celý kontinent zabere několik měsíců, ale přece není možné, aby se při této cestě nestalo vůbec nic zvláštního. Na druhou stranu si PJ nemůže vymyslet každý den zvlášť. Když se tyto cesty opakují, PJ dochází inspirace k „cestovním" dobrodružstvím, ale zdá se nám hloupé, aby se nic nedělo. Pomozte nám prosím tento problém vyřešit, například námětem...

9. Tvorba a hra většiny dlouhých tažení není příliš zábavné, ale přesto bychom nějaká tažení chtěli hrát. Pokud znáte nějaký fígl, jak zamezit nudnosti stále se opakujících dějů, napište nám ho.

10. Ptali jste se někdy sami sebe, jestli není DrD příliš založeno na principu boje dobra proti zlu? Jestli ano, jak máme hrát s jiným principem? Například přesvědčení zákonný chaos, zmatený chaos...

11. Co mám jako PJ dělat, když jsou hráči líní vytvořit vlastní charakter postavy (i když je to oproti tvorbě dobrodružství lehoučké jako pírko)? Je dobré mít hodně propracovaný charakter u postavy, nebo to snad hru komplikuje?

12. Mohli byste shrnout, například v tabulce, kolik by postavy měly na různých úrovních mít peněz? Když mají málo, jsou nespokojení, a když mají mnoho, nemají motivaci k dobrodružství – mocný předmět koupí, výkupné zaplatí, od theurga si démony zaplatí, místo aby například plnili úkoly jim zadané.

13. Neporušil by systém DrD démon probouzeč magenergie (zvyšuje hranici největšího možného počtu magů daného kouzelníka, prvně se vyskytuje ve sféře Lomiah, za každou sféru od této přidává 1 mag) a probouzeč života (to samé, ale s životy, za každou sféru od Lomiah včetně přidává 2 životy)?

Na dopis jsme reagovali dva. Prvotní odpověď jsem napsala já, je uvedena normálním písmem, Michal Řeháček ji doplnil svými poznámkami, které jsou psány *kurzívou*.

A jakých mouder se od nás tazatelé dočkali?

Milí dobrodruzi!

Odpovídám na váš dopis, leč obávám se, že na vaše problémy moc rad není. Je to podobná situace, jako kdyby se autor románů ptal redaktora, o čem že má psát, jaké má mít zápletky ve svých knihách a jak si má poradit s popisem charakterů postav.

Nebudu odpovídat bod po bodu, spíše budu o vašich problémech uvažovat všeobecně. Myslím, že tím hlavním je, že kladete při dobrodružství příliš velký důraz na boj s nestvůrami, které se vám zdají moc slabé. Pamatuji se na jedno prázdninové tažení, které jsme hráli celý týden (postavy byly na 6. až 8. úrovni – tedy srovnatelné s vaší družinou). Postavy sjezdily celý kontinent, a pokud si dobře vzpomínám, jediné boje probíhaly na poušti s obřími štíry, pak to byla nějaká smečka vlků a jeden zrádný dvořan z královské družiny. Přesto se družina ani hráči nenudili. Jistě, družina klidně mohla zlikvidovat oddíl Beduínů v poušti do posledního muže, silná na to byla dost a měla i potřebné prostředky, ale oč lepší je se s cizinci dohodnout a získat od nich potřebné informace? Samo plánování cesty vyprahlou pustinou trvalo hráčům asi hodinu. Dohadování se s hármajdanou Beduínů (samozřejmě napřed se družina musela seznámit se zvyky tohoto pouštního národa, který naoko vedli muži, ve skutečnosti však žena mužům vládla), smlouvání o vybavení, velbloudy a průvodce, to všechno samo zabralo většinu herního času. Boj se štíry byl z hlediska zábavnosti jen nepodstatnou epizodou.

Takže, co vám radím – zaměřte se nikoliv na putování od nestvůry k nestvůře, od souboje k souboji, ale na sbírání informací, vyjednávání, plánování, přemýšlení a podobně. Pokud při spatření čehokoliv a kohokoliv živého sahají postavy po zbrani a beze slova útočí, nejsou vedeny dobrými hráči. Pokud totéž dělají Cizí postavy, je něco v nepořádku s PJ.

Souboje opravdu nejsou tím nejdůležitějším během hry DrD. Pokud však máte jiný názor, doporučuji vám spíše hrát Arénu, Bitvu na polích Pellennoru, BattleTech nebo jakoukoliv jinou hru, která se na souboje zaměřuje.

A vida – Cizí postavy. Toť ideální příklad toho, jak družině postavit rovnocenného protivníka. Cizí družina postav na stejné úrovni jako vlastní družina není ne-

přítelem, kterého by bylo radno podceňovat. Boji s CP o 2 úrovně výš by se družina měla vyhnout. Pokud tedy PJ hraje dobře a využívá všech možností, které CP mají.

Svého času jsem družince postavil do cesty skupinu pěti Cizích postav, které byly o tři úrovně níže než postavy hráčů. Nutno dodat, že CP se mohly na boj dokonale připravit – měly dostatek času poznat silná i slabá místa družinky. Při boji pak měla naše družinka obrovské problémy – nakonec byly postavy moc rády, když se podařilo protivníky alespoň zahnat na útěk.

Využívat všech zvláštních schopností nestvůr, to je základní předpoklad, aby byly dobrodruhům rovnocenným protivníkem. Možná proto se vám zdají nestvůry slabé. Zejména inteligentní nestvůry mohou postavám přichystat nejedno nemilé překvapení a léčku.

S inteligentními nestvůrami se postavy většinou setkávají „na jejich vlastním písečku" – a tam mají nestvůry výhodu dokonalé znalosti terénu a prostředí. Pokud navíc nestvůry o družině vědí, mohou se na boj velmi dobře připravit. Například malí skřeti si mohou k boji zvolit nízké chodby, kterými se většina vašich postav v čele s krollem jen těžko protáhne, natož aby mohli účinně bojovat. Skřeti si také mohou počkat na postavy, procházející úzkým kaňonem, nahoře a začít na ně házet kamení. Nebo je mohou vlákat na visutý dřevěný most, který poté zapálí. A tak dále, a tak podobně, dalších příkladů jistě vymyslíte hromadu. Zkuste se třeba zamyslet nad tím, jaké finty či jakou taktiku používají v boji postavy z vaší družiny – je totiž velmi pravděpodobné, že podobné finty či podobnou taktiku používají i další CP nebo některé nestvůry.

Většina PJ si vymýšlí nestvůry vlastní. Ovšem neradím vám jít cestou zvyšování ÚČ a OČ, které jste v dopise naznačili. Co takhle zajímavé a překvapivé zvláštní útoky nebo obranyschopnost. Má-li každý v družině kouzelnou zbraň, není nic jednoduššího poslat proti ní něco, čeho se netknou kouzla ani démoni. Než družina přijde na to, že její kouzelné zbraně jsou jí na nic – nu, nechtěla bych být v kůži postav.

Já taky ne. Něco podobného (duchy zranitelné pouze nekouzelnou zbraní a bílou střelou) jsem přichystal své vlastní družině. Divili byste se, jak dlouho postavám trvalo, než přišly na to, jak mohou duchy zabít. Různé nestvůry také pravidelně vycházejí ve Zlatém draku a v Dechu draka, pěknou řádku jich naleznete i na našem internetovém serveru na adrese `http://www.altar.cz/`.

Také si vzpomínám na jednu pěknou nestvůrku, se kterou jsem se při hře setkala. Při průchodu magickou bránou nastala nějaká interakce s kouzelnými předměty, které postavy měly při sobě, a vznikli blevajzníci. Na účinnosti kouzelných předmětů se průchod branou nijak neprojevil. Blevajzníci byli rosolovité kluzké hrudky, které nijak neubližovaly, jen lezly po nahé kůži postav, vlezly pod oděv a lechtaly a znervózňovaly. Uchopit a sundat to nešlo, zbraň tomu neublížila, protože rosol se kolem ní rozestoupil, jediné, co na to působilo, byl jed. Ovšem dalo

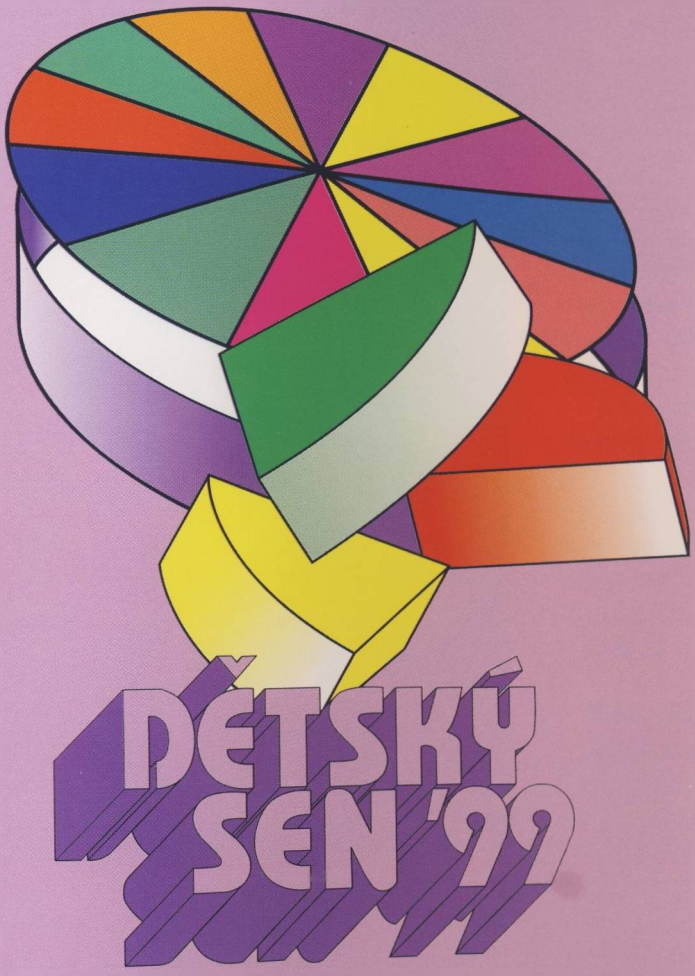
moc práce a trvalo dobu, než se podařilo skrz kluzký povrch jed do těla blevajzníků dostat, takže to postavy vzdaly a s lozícími blevajzníky se pustily dál. Blevajzníci se množili a obmyslný PJ hráčům samozřejmě zatajil, že podle počtu blevajzníků bude mít postava k boji určitý postih. Tuším, že to bylo až –5. (Pozn. autora blevajzníků: –1 OČ, –1 ÚČ za blevajzníka, kumulativní, za každých 5 magů v mysli/truhle/předmětu (cena démona) jeden blevajzník navíc.) (Pozn. moje k předchozí poznámce - tak by mě v souvislosti s vašimi nářky na CP theurgy zajímalo, jaký postih by měly postavy ve vaší družině. Pokud by to bylo o hodně více než –5, nedivte se, že vám nestvůry připadají slabé. Neviňte z toho ovšem ani nestvůry ani tvůrce pravidel.) Pak družina potkala tlupu orků. PJ sám tajně opravoval ÚČ a OČ a postavy se nestačily divit, co je to za podivuhodně schopné orky. Musím poznamenat, že tenkrát se moje postava válečnice s vrozeným odporem k magii a kouzelným předmětům divila, proč se ostatní s těmi chcípáky orky tak potýkají. *Ale u vás taková válečnice těžko existuje, nemám pravdu?*

S dalším problémem – zápletkami dobrodružství – vám asi také moc neporadím. Jeskyně vycházejí v Dechu draka nebo jako samostatné moduly k DrD. První rozsáhlou jeskyní bylo „Prokletí Karaku". Dalšími samostatnými moduly jsou „Danghanská kletba" a „Ardanský rituál" Mnoho námětů na dobrodružství lze nalézt ve „Dvanácti soškách Almiru". A samostatná dobrodružství obsahují i světy, jako je „Taria" či „Asterion". Inspiraci můžete najít i v sérii článků Michala Řeháčka. *Příklady zápletek jsem uváděl v prvním dílu, který vyšel v DD 4/97, ale i v dalších dílech jsem se o zápletce zmiňoval.* Ale opravdu těžko se radí někomu, kdo nemá potřebnou fantazii, kde ji vzít. Snad jen bych podotkla, že originálnost zápletky není to nejdůležitější, daleko důležitější je mít dobrodružství připravené. Postavy (a hráči) by měly být zahlceny informacemi, mnohdy zbytečnými a nedůležitými, a někdy i nepravdivými, aby z nich musely ty důležité a zásadní vydedukovat. Musejí umět informace získávat, jednat s cizími postavami a podobně. V tom je podle mě to největší kouzlo her na hrdiny. *O získávání informací a o jejich předávání hráčům, včetně těch nepravdivých nebo nepodstatných, jsem psal ve čtvrtém dílu seriálu, který vyšel v DD 1/98.*

S tím souvisí i otázka tažení. Tažení totiž nespočívá v tom, že bys musel hrát každého vlka, který družinu napadne. Důležité jsou jen události a boje během tažení, které se nějak vztahují k celému tažení. Družinu může napadnout tlupa banditů, na něž byla vypsána v hlavním městě odměna, v jejich skrýši může družina najít předmět, který v tažení hraje zásadní roli. I ti moji výše zmínění štíři a vlci měli své opodstatnění. Obří štíři se nikdy předtím v poušti nevyskytovali, vlci byli již dávno z okolí obchodní stezky zatlačeni do hor, ale nyní se rozmnožili a zdivočeli. Prostě byly to indicie, které družině měly napovědět.

dokončení příště

Firma JOLY a nakladatelství ALTAR vás zvou na
7. mezinárodní veletrh hraček, modelů a počítačových her



Výstaviště Praha
30. 9. – 3. 10. 1999

joly®

Přijďte, nebudete litovat.

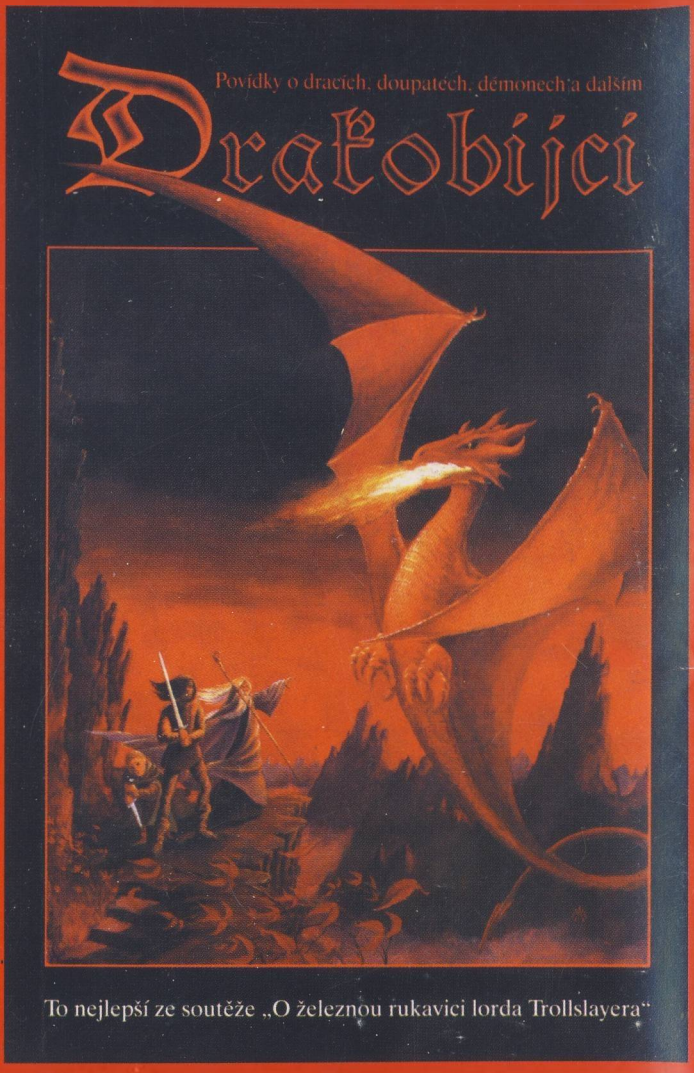
Prožijte nová dobrodružství!

Napětí i humor, krev i slzy, hrdiny i obyčejné smrtelníky naleznete ve více než tuctu fantasy povídek mladých českých autorů.

Setkáte se zde s družinami dobrodruhů potýkajících se se strašlivými nestvůrami i s přátelským nárůdkem pidimužů, jež je možno „odprásknout" pouhým cvrnknutím pecky. A samozřejmě s draky.

Vždyť kdo by dokázal odolat pokušení utkat se s touto legendární obludou, aby si dokázal své schopnosti a kvality.

A právě to vám autoři *Drakobijců* umožňují.



To nejlepší ze soutěže „O železnou rukavici lorda Trollslayera"

Výběr oceněných povídek z literární soutěže
„O železnou rukavici lorda Trollslayera"

Můžete si objednat i v zásilkové službě Altaru
za pouhých 85,– Kč.